ХИДЕО КОДЗИМА
не придумывает игры,
он создает легенды

КОДЗИМА ГЕНИЙ

ИСТОРИЯ РАЗРАБОТЧИКА,
перевернувшего
индустрию видеоигр

ТЕРРИ ВУЛФ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Все, что делает Хидео Кодзима, будь то новая игра или пост в Инстаграме, вызывает у публики неподдельный интерес и бурные дискуссии. В этой книге затронуты истоки творчества Кодзимы, его культовые игры, ставшие классикой, включая серию Metal Gear, Snatcher и Policenauts. Эти тайтлы заставили титанов игровой индустрии заговорить о талантливом разработчике, и признать, что этот гениальный парень знает толк в геймдеве.

- Терри Вулф
  - ○
  - ○
  - ○ Предисловие
  - ○ Вступление
  - ○ Благодарности
  - ○ Введение
  - ○ Часть I
    - ■ 1
    - ■ 2
    - ■ 3
    - ■ 4
    - ■ 5
    - ■ 6
    - ■ 7
    - ■ 8
    - ■ 9
  - ○ Часть II
    - ■ 10
    - ■ 11
    - ■ 12
  - ○
- notes
  - ○ 1
  - ○ 2
  - ○ 3
  - ○ 4
  - ○ 5
  - ○ 6
  - ○ 7
  - ○ 8
  - ○ 9
  - ○ 10

- ○ 11
- ○ 12
- ○ 13
- ○ 14
- ○ 15
- ○ 16
- ○ 17
- ○ 18
- ○ 19
- ○ 20
- ○ 21
- ○ 22
- ○ 23
- ○ 24
- ○ 25
- ○ 26
- ○ 27
- ○ 28
- ○ 29
- ○ 30
- ○ 31
- ○ 32
- ○ 33
- ○ 34
- ○ 35
- ○ 36
- ○ 37
- ○ 38
- ○ 39
- ○ 40
- ○ 41
- ○ 42
- ○ 43
- ○ 44
- ○ 45
- ○ 46
- ○ 47
- ○ 48
- ○ 49
- ○ 50
- ○ 51
- ○ 52
- ○ 53
- ○ 54

- ○ 55
- ○ 56
- ○ 57
- ○ 58
- ○ 59
- ○ 60
- ○ 61
- ○ 62
- ○ 63
- ○ 64
- ○ 65
- ○ 66
- ○ 67
- ○ 68
- ○ 69
- ○ 70
- ○ 71
- ○ 72
- ○ 73
- ○ 74
- ○ 75
- ○ 76
- ○ 77
- ○ 78
- ○ 79
- ○ 80
- ○ 81
- ○ 82
- ○ 83
- ○ 84
- ○ 85
- ○ 86
- ○ 87
- ○ 88
- ○ 89
- ○ 90
- ○ 91
- ○ 92
- ○ 93
- ○ 94
- ○ 95
- ○ 96
- ○ 97
- ○ 98

- ○ 99
- ○ 100
- ○ 101
- ○ 102
- ○ 103
- ○ 104
- ○ 105
- ○ 106
- ○ 107
- ○ 108
- ○ 109
- ○ 110
- ○ 111
- ○ 112
- ○ 113
- ○ 114
- ○ 115

Терри Вулф
Кодзима – гений
История разработчика, перевернувшего индустрию видеоигр

© 2017 Terry Wolfe
© Голубева А.Д., перевод на русский язык, 2019
© Оформление ООО «Издательство «Эксмо», 2019

* * *

В книге пойдет речь о следующих играх:
Metal Gear
Snatcher
Snake's Revenge
Metal Gear 2: Solid Snake
Policenauts
Metal Gear Solid
Metal Gear Solid: Integral
Metal Gear Solid: VR Missions
Metal Gear: Ghost Babel
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
The Document of Metal Gear Solid 2
Metal Gear Solid 2: Substance

Все права на эти игры и их персонажей принадлежат KONAMI.

Цель этой книги – проанализировать содержание перечисленных произведений. Автор ни в коем случае не утверждает, что имеет на эти игры какие-либо права. В книге присутствуют цитаты и частично пересказываются сюжеты, но мы призываем купить оригиналы и ознакомиться с ними именно в интерактивном формате. Так и книгу удобнее читать!

Предисловие

Мне кажется, говоря о Хидео Кодзиме, люди зачастую упускают, чем же так необычны его работы. Поэтому в жизни я и не афиширую свою любовь к нему – хотя, взглянув на мои полки, всякий заметит слова METAL и GEAR в названиях многих игр.

Мне хотелось более интересных дискуссий об этой серии, так что я завел The Snake Soup[1] («Змеиный суп») – один из старейших фанатских сайтов Metal Gear. Бывало, на собеседовании мой потенциальный работодатель с восторгом реагировал на эту строчку в резюме и внезапно загорался желанием поговорить про Кодзиму. Если работа меня интересовала, беседу я поддерживал, но на самом деле геймплей и герои в этих играх не главное.

Игры Кодзимы заслуживают вдумчивого обсуждения. За годы существования сообщества поклонников появились люди, готовые отойти от самих игр и заглянуть, к примеру, в метанарратив[2]. Когда в 2001 году вышла Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, многим хотелось только поворчать о том, как их выбесил сюжет и один из главных персонажей. Но в сообществе поклонников нашлись те, кто препарировал игру и выдвигал гипотезы, так зачем же Кодзима пошел на столь неоднозначные – на первый взгляд, совершенно безумные – шаги. Скрытый смысл этого безумия выходит на поверхность, только если копнуть поглубже.

Одним из глубоко копавших был Терри Вулф – настоящий мастер интерпретации. Не со всеми его выводами я соглашался, но сам подход привлек мое внимание оригинальностью. Теории Вулфа провоцировали горячие обсуждения и порождали новые, свежие интерпретации. Он сумел продемонстрировать, что Sons of Liberty – отличный пример того, как Кодзима использует метанарратив. Сегодня эту игру многие признают постмодернистской работой – благодаря людям вроде Вулфа.

Кодзима продолжал создавать творения более глубокие, чем кажется на первый взгляд, а Вулф – их интерпретировать. Со временем он завел для этого отдельный сайт. Его теории, анализ, размышления и вдумчивые интерпретации росли вместе с самой игровой серией. Название сайта, Meta Gear, – каламбур, подчеркивающий внимание Вулфа к метанарративу.

Эта книга заинтересует всех, кто любит подобные размышления. Понравится она и тем, кому еще только предстоит познакомиться с удивительными работами Хидео Кодзимы и их заслуженно глубоким осмыслением.

Рави Сингх,

главный редактор The Snake Soup

Вступление

Хидео Кодзима – это японский гейм-дизайнер, гейм-директор, сценарист и продюсер, выпустивший много примечательных игр, но прославившийся в первую очередь прорывной серией Metal Gear. Эта книга анализирует и фигуру самого Кодзимы, и его работы до 2003 года, которым датируется конец первого периода в его карьере.

Ярые поклонники Хидео Кодзимы наверняка хотели бы увидеть исчерпывающий анализ созданных им миров, но пусть это останется материалом для других текстов. Может, такой анализ и удалось бы уложить в четыре тома по пятьсот страниц каждый, но подобный фолиант вы просто не купите. Даже в вики-формате поклонникам не удается толково структурировать всю эту информацию – а в их распоряжении неограниченное количество страниц, над которыми трудятся десятки, если не сотни мотивированных и знающих людей. С другой стороны, полагаю, любители гейм-дизайна с радостью почитали бы подробный разбор того, как устроены многочисленные механики и системы каждой из этих игр и как они взаимодействуют с человеческой психологией. С радостью поговорил бы об этом – но за пределами книги. Не хочется размывать ее суть.

Ну а в центре всего перечисленного – обычный игровой опыт обычного игрока, который мы можем проанализировать и прокомментировать. Надежным фундаментом для наших теорий станет ход мысли самого Кодзимы при разработке, запоминающиеся моменты из игр серии и официальные интервью разработчиков. И все же это не более чем фундамент. Наши теории опираются на факты, но интересны нам в первую очередь рассуждения. «Кодзима – гений» не получал одобрения разработчиков, а изложенные здесь идеи подчас напрямую противоречат их заявлениям. На мой взгляд, это допустимо, ведь если бы вас интересовала только официальная позиция, вы просто заглянули бы в «Википедию». В основе книги «Кодзима – гений» – вера в то, что этот автор вплетает в свои игры дополнительный метанарратив, неочевидный пласт загадок и манипуляций; что его игры не просто обычное развлечение. Что в них есть скрытая история, которая только и ждет, чтоб ее прочли. В этом я и попытаюсь вас убедить.

Благодарности

Джереми Блауштейн и Агнесс Каку, спасибо вам за время и интересные мысли.

Алекс Делиа и мои братья и сестры, спасибо за поддержку и за то, что давали мне обратную связь.

И спасибо Ли Таггарту.

Введение

В современном мире царством развлечений правят игры. Сейчас аудитория дарит им больше денег и времени, чем выпадало любому другому формату развлечений в истории[3]. Поэтому у игр есть и могущественные враги, и неожиданные спасители.

Сегодня среднестатистический геймер может и не помнить «сатанинской паники» 80-х, когда настольная ролевая игра Dungeons & Dragons стала любимым жупелом религиозных фанатиков. Те утверждали, будто она склоняет игроков к мистицизму и оккультизму. Эта история – один из ранних примеров того, как детские игры демонизировали, делая вид, что они вредны для общества. Многие быстро поверили, что D&D опасна: эту веру подогревали невежественные наблюдения и неподтвержденные, но жуткие истории о том, что может случиться, стоит кому-то бросить игровые кости. Родители не хотели, чтобы их дети превратились в нелюдимых очкариков, засевших по домам и отыгрывающих свои нездоровые фантазии в вымышленных мирах; в их собственном детстве такого не было! А вскоре появились видеоигры – то есть графика, звуковые эффекты и контроллеры. В 90-х всех вдруг взволновали жестокие и непристойные видеоигры – и тут же вновь объявились воители, готовые сражаться с ними и защищать детей, только теперь воители пришли слева. Они боялись, что игры подспудно растлевают умы детей, что доступ к «симуляторам убийств» приведет к волне дегенерации и повышению уровня преступности. Сенаторы решительно настаивали на том, что столь «опасную» индустрию надо регулировать. Вот только видеоиграм со взрослыми темами это лишь придавало ореол бунтарства.

С годами противников видеоигр и свободного рынка становилось то больше, то меньше, но повлиять хоть на что-то удалось немногим. Сегодня есть множество весьма прибыльных видеоигр, вдохновленных той самой злодейской Dungeons & Dragons, а геймеры с интересом следят за развитием технологий и согласны растворяться в вымышленных мирах новыми способами. Казалось бы, в этой войне видеоигры победили. Но сопротивление не исчезло. Раньше всех волновали мораль и приличия, теперь – политкорректность: ну знаете, равенство, равная репрезентация меньшинств и мечта о государстве-няньке, о котором твердят приверженцы критической теории и культурного марксизма. Новые противники отличаются от

старых тем, что новые – не маргиналы; они обитают в самом сердце либеральных институтов, их большинство в научной и журналистской среде. Впрочем, преуспеть им это не помогает. Обе стороны культурной войны пытались либо уничтожить игры, либо подчинить их себе – а те все процветают. Отчасти благодарить за это надо равнодушие японцев к западным идеологиям, ведь Япония – один из главных поставщиков видеоигр в мире.

Бизнесу восход видеоигр и связанные с ним споры тоже принесли немало страданий. В конце концов, мир хобби – это экосистема с нулевой суммой, где слабые гибнут, а сильные выживают. Гейминг откусил аудиторию почти у всех развлечений и форм досуга в мире – и лишь набирал силу по мере того, как смартфоны становились доступнее. Недооценивать значимость видеоигр для современных детей и взрослых может только человек, полностью потерявший связь с обществом. Сегодня видеоигры – главное хобби для представителей сразу нескольких поколений, и сколько бы им ни пророчили гибель, они только крепчают: растут если не прибыли, то проводимые за играми часы. Если сомневаетесь, просто посчитайте, сколько часов люди суммарно тратят на Twitch[4].

В этот невероятный феномен внесли вклад многие люди, но фундамент его закладывала кучка визионеров, которым хватало смелости на неожиданные эксперименты. Их лучшие решения входили в историю, порождая многочисленных клонов – и новые поколения творцов. Эти передовые дизайнеры спасали видеоигры и от обвинений в поверхностности, ведь их оригинальный подход к гейм-дизайну и игровому повествованию помогал формату расти и обретать новые смыслы. Без сомнения, герой нашей книги – один из таких визионеров.

Увы, драматическая ирония состоит в том, что его собственная история – это скорее история тяжкого преодоления, чем героического лидерства; она полна не альтруизма, а оппортунизма и диверсий. На защиту прав работников игровой индустрии подчас не взглянешь без слез, так что Хидео Кодзиме нужно было в ней закрепиться – создать имидж незаменимого и неповторимого сотрудника. Внимательно изучив то, как порицали в свое время игровую культуру, мы сможем по достоинству оценить поступки Хидео Кодзимы, ведь в итоге они помогли ему создать произведения, изменившие взгляд на гейминг.

Частично это порицание проявлялось в якобы научных исследованиях, утверждавших, будто игры токсичны, опасны, ведут к аддикции и антисоциальности. И хоть ничего научного

в этих исследованиях не было, цели своей они достигли – убедили обывателей в том, что геймеры – неудачники, навесили нужные ярлыки и дали оружие в руки тем, кто жаждал борьбы. Авторы этих исследований не пытались разобраться, чем же так притягательны игры; весь жанр просто назвали нездоровой аддикцией, удовлетворением фантазий о насилии. Даже сегодня игровая индустрия продолжает подчеркивать, что она – способ эскапизма, хотя игры могут научить социальным взаимодействиям, имеют образовательную ценность и даже развивают моторику. Между прочим, среди лучших хирургов хватает геймеров.

Впрочем, и без антигеймерской пропаганды понятно, почему после знаменитого кризиса индустрии в 1983 году[5] игры вызывали у обывателей отторжение. Возможно, дело в маркетинговой стратегии, которую кто-то из вас помнит по телерекламе и рекламе в журналах. Эта реклама была отчетливо направлена только на мальчиков. Она в такой степени стремилась угодить мальчикам и оттолкнуть девочек, что невольно закрадывается сомнение, не было ли у компаний, нанятых делать эту рекламу, каких-то скрытых мотивов. Там использовались вопиюще сексистские, женоненавистнические слоганы, образы и идеи, напрямую позиционирующие игры (а следовательно, и геймеров) как то, что женщинам противопоставлено, – и то, что мальчик в итоге должен им предпочесть. С другой стороны, в каком-то смысле угождать мальчикам было логично. Феминизм 90-х многим казался занудной формой политкорректности, а агрессивные попытки объявить, что женщины лучше мужчин, сталкивались с ответом стендап-комиков – законодателей общественной дискуссии того времени. Спор на тему «мужчины против женщин» во многом определил культуру 90-х, он проникал во все сферы жизни. А раз так, почему бы играм не помочь мужчинам если не бороться, то хотя бы смириться?

Но корни инфантильной и подчас чересчур ориентированной на мужчин стороны индустрии уходят глубже постыдной рекламы 90-х – к аркадным играм. Массовая популярность аркад началась с игр вроде Frogger (1981), Pac-Man (1980) и Space Invaders (1978), приглашавших игроков публично побить чужой счет. Соответственно, хоть вы и не играли в них напрямую против другого человека, элемент соревновательности присутствовал. Владельцы аркад следили за тем, какие автоматы глотают больше всего четвертаков, и заказывали именно их – так зарождались тренды. Вскоре все разобрались, что игроки чаще возвращаются к автоматам, предлагающим возможность посоревноваться и броский визуальный ряд. Ну а издатели видели, какие автоматы

лучше продаются, и охотно инвестировали в подобные игры. Так появились аркады с чудовищным уровнем сложности, напряженными гонками, драками и первобытными аренами, где школьные хулиганы отвешивали друг другу виртуальные тумаки. Самолюбие, агрессия, а подчас и откровенная вонь (тогда еще можно было курить в помещениях) – женщинам это все просто не нравилось.

Получается, что игры критиковали не на пустом месте. Аркады требовали отточенных навыков – и так «слабые» уходили, уступая место «сильным» (и неважно, насколько бледными и тощими они были в реальности). Логично, что эстетика и сюжеты аркадных игр соответствовали этому мотиву и стремились подчеркнуть его драматизм. Пестрый, неистовый экшен оглушал органы чувств яркими взрывами, пульсацией оружия и фирменными возгласами бойцов, которые заодно интриговали и людей, идущих мимо автомата. Рождение новых героев и заклятых врагов! В общем, выяснилось, что апеллировать к древним инстинктам альфа-самцов весьма прибыльно. Женщин просто вычеркнули, принеся в жертву этому тренду.

Когда начали появляться домашние консоли, популярнейшие аркадные игры на них просто портировали. Соответственно, ассортимент игр на консолях оказался перекошен точно так же – и рекламировать их приходилось той же аудитории. Консоли сулили издателям новый источник дохода: теперь дети и нелюдимы могли играть дома. Маленьким детям все равно еще нельзя было ходить в залы с аркадными автоматами, да им и не хватило бы денег бросить вызов местным чемпионам. Многие дети до консолей-то еще не дотягивались – но уже знали о величии аркадной сцены и хотели хоть как-то к ней прикоснуться. Поэтому производители консолей внимательно следили за тем, чтобы они поставлялись с несколькими контроллерами: чтобы на них можно было играть в те аркадные хиты, что подразумевали прямое соревнование. Так называемая Power Set-версия Nintendo Entertainment System (NES), вышедшая в Северной Америке в 1989 году, включала в себя световой пистолет Zapper, очень напоминающий аркадный, и коврик, позволявший управлять игрой, наступая на кнопки. Все это добро рекламировали как игрушку для всей семьи, надеясь тем самым защититься от связанных с видеоиграми отрицательных ярлыков (игровой кризис 1983 года был совсем недавно) и полюбиться консервативным родителям эпохи Рейгана.

Со временем игры на консоли портировали все качественнее, а еще появились консольные эксклюзивы. Мальчики, мечтавшие об аркадах, превратились в подростков и потеряли интерес

к боевой славе. Игры становились более индивидуальным и личным опытом – а значит, опытом антисоциальным. И вновь получается, что критика была не пустой. Игры для консолей и ПК отличались от аркадных, они были сделаны аккуратнее и рассказывали более интересные истории, но репутация все равно сохранилась: люди продолжали считать, что игры – это какая-то странная штука для хулиганов и подростков с придурью, которые пытаются компенсировать что-то, чего им не хватает в реальности. Как выяснилось, дети и хулиганы были не против.

Потом появился интернет. Геймеров демонизировали – и они стали искать спасения в Сети. Сеть стала не только полезным инструментом, но и приютом. Поклонники игр вынуждены были сами создавать сообщества и нужные им сервисы – потому что больше никто этого делать не стал бы. Вскоре благодаря тому, что геймерам пришлось себя обеспечивать и они готовы были над этим трудиться, возникла целая индустрия домашнего производства – и так уже игровая индустрия оказалась в авангарде онлайн-бизнеса. Геймеры и программисты разбирались в новых технологиях и учились использовать интернет под свои нужды, так что в итоге он стал для них прибежищем. Конечно, те же идеологи, что клеймили игры, клеймили и интернет, называя его рассадником анонимных психов и извращенцев, замалчивая его достоинства и выпячивая недостатки, чтобы попугать обывателей. Интернет ведь тоже угрожал старым медиаимпериям. Но до сих пор «поколение интернета» для нас тождественно «поколению геймеров», а судьбы этих феноменов тесно связаны.

Не в пользу игр тут было и то, что они не пытались вступить в диалог с остальной современной им культурой, как делали кино или сериалы. В играх не было социальных высказываний на острые темы, они не исследовали природу человека. Не было в них и политических позиций – поэтому их не хвалили снобы, активисты и исследователи. В Голливуде игры никогда не назвали бы *искусством*. Игры оставались источником серьезной прибыли и позволяли убить свободное время, но не больше: с интеллектуальной точки зрения это в основном была жвачка. И вновь критики ругали их не на пустом месте. Даже сегодня, когда игры научились рассказывать куда более сложные истории, они все равно отстают от других видов искусства и едва ли тягаются с ними в нарративе и художественной силе. До сих пор мы видим, что играм подчас достаточно надергать по верхам идей из прочей поп-культуры. Грустно быть тем, кто мечтает увидеть, как игры общепризнанно впишутся в мировую культуру.

Да, положение игр в общекультурном контексте довольно

сомнительно. Но даже на их фоне неистовая субкультура поклонников знаменитого игрового сериала Metal Gear выглядит странно. Эта субкультура полна людей, которые претендуют на интеллектуальность и отвергают стереотипы о геймерах, подчас воплощая оные. Они признают это и изо всех сил борются с предубеждениями, стремясь к чему-то высокому и глубокому. Увы, это неизбежно ведет лишь к трагедии. Трагедия сия стучит в сердце моей книги – как и трагедия Хидео Кодзимы: столько сил он потратил, пытаясь вытащить среднестатистического геймера из болота его токсичной субкультуры, расширить его горизонты… и не преуспел.

Возможно, вам любопытно, чем же Metal Gear так отличается от своих современниц. Начнем с того, что в истории индустрии развлечений это самая долгая высокобюджетная серия со сквозным сюжетом – из созданных одним человеком[6]. «Звездные войны» старше и, возможно, эпичнее, но не все фильмы серии написал и снял сам Джордж Лукас. «Безумный Макс» вновь привлек внимание аудитории, когда после тридцатилетней паузы вышел новый фильм, там как раз над всеми частями работал один и тот же сценарист и режиссер, но эта серия не рассказывает целостную историю. В плане упорства Metal Gear – аномалия, если не чудо. В серии восемь главных игр, причем каждая все меньше похожа на предыдущие; они выходили в течение почти тридцати лет на шести разных игровых платформах – и тем не менее всех их объединяет общая история и общий авторский голос. Причем так не задумывалось заранее.

> ИСТОРИЯ КОДЗИМЫ – ЭТО ИСТОРИЯ УСПЕХА, СЛАВЫ, РАЗОЧАРОВАНИЯ, ИЛЛЮЗИЙ И ДЕПРЕССИИ, В ИТОГЕ ПРИВЕДШЕЙ К ТАЙНОЙ ВОЙНЕ ПРОТИВ СОБСТВЕННЫХ ПОКЛОННИКОВ.

Просто вдумайтесь. Если вам сразу представился огромный карточный домик, шатающийся на подпорках из бессмыслицы и внутренних противоречий, то вы не одиноки. Сюжет серии часто описывают как «невразумительный» и «переусложненный». Но выбросьте это из головы. Мы, конечно, будем анализировать сюжеты Кодзимы и то, как они повлияли на игровую индустрию, но подробности сюжетных перипетий – далеко не главное в этой книге, да и в самих играх Metal Gear тоже. Куда больше нас интересуют мотивы, индивидуальность автора и то, что происходило за кадром во время создания этих игр; в общем, все то, что можно прочесть между строк. Мы хотим расшифровать невербальный «код Кодзимы» и проследить, как он эволюционировал с годами.

Неважно, кто вы: ярый культист Хидео Кодзимы или человек, прежде о нем никогда не слыхавший. Думаю, вам в любом случае будет интересно узнать, что происходило за кулисами, пока знаменитый гейм-дизайнер шел к славе и признанию. Это история об амбициях, трудностях и гениальности в индустрии, которую любят сильнее телевизора и презирают сильнее порнографии. История Кодзимы – это история успеха, славы, разочарования, иллюзий и депрессии, в итоге приведшей к тайной войне против собственных поклонников. История угроз расправами, манипуляций и сумасшествия на фоне сбывшейся мечты. История одинокого безымянного японца, желавшего стать знаменитым творцом, и история знаменитого творца, возненавидевшего свое творение и поступившего с ним очень странно.

История Кодзимы полна тайных сообщений. На этих страницах мы разберемся, откуда же взялась эта кроличья нора – столь глубокая, многослойная и внезапная, что ее десяток лет не замечали миллионы преданных фанатов. Мы разберемся в аллегориях Metal Gear и осветим мрачные глубины. Заверяю вас: моя цель не убедить вас, что в этой серии игр блестящий сюжет. Я даже не буду убеждать вас в них поиграть. Эта книга не фанатская; она написана, чтобы рассказать вам о сомнениях, мифах и мотивациях человека, породившего одну из самых инновационных и спорных видеоигр в истории. Если вы не играли в Metal Gear, приготовьтесь узнать, что потеряли. Если вы верный поклонник серии, готовьтесь выйти на новый уровень понимания. Если вы прошли эти игры и сочли их плохими, приготовьтесь к тому, что с вашей критикой согласятся – но под неожиданным углом.

Часть I

1
Хидео Кодзима

СТАНОВЛЕНИЕ

Хидео Кодзима родился в 1963 году в Токио, но прожил там недолго: его весьма обеспеченная семья часто переезжала с места на место. Лишь когда Хидео исполнилось четыре, они осели в регионе Кансай, в Осаке. Именно там будущий дизайнер провел юность и на всю жизнь влюбился в нарративное искусство[7].

Поколение его родителей пережило Вторую мировую, и в детстве отец много рассказывал про войну. Сам он в армии не служил – не прошел по возрасту, но это не помешало ему своими глазами увидеть ужасы вооруженных конфликтов. Эта травма осталась у многих представителей того поколения – сам факт выживания был для них уже счастьем, и они передавали свой груз детям, надеясь, что те построят более светлое будущее. Пока столицу Японии с небес бомбили американцы, отец Кодзимы носил в бомбоубежища раненых детей. Он признавался, что был резко против участия Японии в этой войне, но и сожалел о том, что не смог внести свой вклад и защитить родину. Хидео Кодзима был еще очень юн – возможно, он даже не совсем понимал, о чем именно идет речь; и все же ему с самого детства объяснили, каково это: ненавидеть и врага, и саму необходимость сражаться. Все детство, прошедшее на фоне холодной войны, он крутил в голове этот парадокс.

Конечно, не все детство Кодзимы состояло из ядерной угрозы и рассказов о войне. До переезда в Осаку он любил гулять на природе. Но когда из маленького прибрежного городка его семья перебралась в мегаполис, пришлось менять увлечения; здесь новые миры подарил ему уже телевизор. Его родители были занятыми людьми, они проводили с сыном не слишком много времени, но в Осаке у них появилась традиция каждый вечер смотреть вместе по фильму – и Кодзиму не отпускали спать до финальных титров. Впрочем, хоть их и объединяла любовь к кинематографу, Кодзима подспудно чувствовал, что родители не одобрят его желание стать профессиональным творцом: в Японии к таким начинаниям относятся негативно. С точки зрения консервативного японца, коими являлись и родители Кодзимы, путь независимого автора – это дурацкий, бессмысленный риск. Он никогда не рассказывал им о том, что

хотел бы стать режиссером.

Но у него был друг, а у друга – восьмимиллиметровая видеокамера, на которую можно было что-нибудь снять. Кодзима с друзьями катались по стране, пробуя свои силы в любительских фильмах про зомби. Родители этому не противились и даже дали денег съездить на остров, где ребята надеялись сделать более серьезный фильм. В итоге вместо этого они гуляли и купались вдали от душного города – и лишь в последний день быстренько отсняли еще одну ленту про зомби, чтоб не выйти совсем уж обманщиками. Может, Кодзима и правда мечтал о серьезном кино, но товарищи его амбиций не разделяли. Однако это его не остановило.

В десять лет родители начали давать ему деньги на самостоятельные походы в кино – но только при условии, что, вернувшись домой, он вдумчиво обсудит с ними смысл и режиссуру картины. По словам Кодзимы, тогда он и завел дурную привычку глубоко погружаться в свои мысли и воображение, иногда даже врезаясь в предметы на ходу[8]. Он буквально жил в мире вымыслов и воображения.

Когда Хидео Кодзиме исполнилось тринадцать, скончался его отец. Ненависть к Америке давно уступила в его сердце место интересу к западной культуре: иностранные фильмы вдохновили его многое переосмыслить и поделиться этим новым интересом с семьей. Так он примирялся с происходящим за пределами Японии. У всех жертв войны остаются травмы и шрамы, но отцу Кодзимы хватило сил соприкоснуться с культурой бывшего врага посредством кинематографа – и он не смог ненавидеть то, что в ней обнаружил. Напротив, он в нее влюбился – и это преподало Хидео урок: тот увидел, как жажда мести способна отступить. Кодзима говорит, что этот урок остался с ним и по сей день, и он, как и отец, балансирует между двумя сторонами[9].

Поэтому в годы отрочества – самые важные для становления – Кодзима был лишен общества одного из главных своих творческих наставников и источников вдохновения. В детстве он смотрел, как отец делает скульптуры и фигурки, а тот объяснял ему основы этого мастерства. Отец же приучил его постоянно читать романы. Но теперь эта творческая сила покинула их дом.

Юность Кодзимы прошла под знаком одиночества. Его мать была вынуждена работать целыми днями. Из школы Кодзима возвращался в пустой и тихий дом. Быть может, в эти минуты он размышлял, как смерть влияет на тех, кто пока еще жив. К нему она заглядывала уже несколько раз: один раз он чуть не утонул, в другой – его покусала собака, а в третий – чуть не сбил скоростной поезд. Как бы он ни пытался витать в облаках, ему не

удавалось забыть о том, как хрупка жизнь.

Как это бывало со многими самостоятельными детьми, телевидение сыграло в жизни Кодзимы исключительно важную роль. Фильмы и телепередачи позволяли забыть об одиночестве. Телевизор привносил в жизнь звук, движение и мысли – отвлекая от пустоты и скорби. Попадая в воображаемые миры, знакомясь с их обитателями, юный Кодзима мог пережить невероятное: оказаться в будущем, в прошлом, в вымышленных местах. Он мог вжиться в чью-нибудь напряженную борьбу и посочувствовать героям, чья жизнь была так непохожа на его одинокое существование. Даже сегодня, спустя много лет, став знаменитым на весь мир гейм-дизайнером, Кодзима включает телевизор фоном всякий раз, когда заходит в комнату, куда бы он ни приехал.

Хидео Кодзима смог вынести из смерти отца уроки, укрепившие его желание стать режиссером. Теперь он еще стремительнее шел к своей цели и еще ярче ею горел.

ЭКОНОМИКА И ПИНГВИНЫ

Кодзима с самого начала знал, что в киноиндустрию невозможно попасть, не имея за плечами хоть каких-нибудь свершений, поэтому еще до того, как взяться за восьмимиллиметровую камеру, он начал писать романы и рассылать их в журналы. Литература была его хобби, хотя успеха на этом поприще он не добился. Никто не публиковал его истории на четыреста страниц – отчасти потому, что журналам требовалось не больше сотни. В будущем Кодзима еще не раз столкнется с критикой из-за своего неумения сокращать. К этим отказам прибавился и другой повод разувериться в своих силах: голос одного родственника, неудавшегося художника; в будущем Кодзима расскажет, что опыт родственника охладил его пыл. Все вокруг советовали ему заняться чем-нибудь более «реалистичным». Даже друзья, с которыми они снимали кино, намеревались получать высшее образование и строить надежные карьеры, «как полагается».

Все двери на его пути были закрыты, поэтому Кодзима решил подстраховаться – до тех пор, пока не отыщется возможность таки заняться творчеством, – и поступил в колледж изучать экономику. Вот только возможность все не появлялась. Зато во время учебы Кодзима прошел не одну видеоигру. В то время была популярна Famicom, первая домашняя консоль от Nintendo. И чем больше Кодзима играл, тем сильнее ему нравилась игровая

интерактивность – то, как она погружает игрока в созданный автором мир. Интерактивность усиливала сюжет – и наоборот. Особенно его вдохновляли Super Mario Bros. (1985) и The Portopia Serial Murder Case (1983), оригинальный детективный квест, вышедший только в Японии; именно эти игры навели Кодзиму на мысль, что он мог бы попробовать себя и на этом поприще. Он бросил колледж. Экономика его не интересовала, а совсем рядом людей искала новая индустрия. Так он начал искать работу в единственной компании, присутствовавшей тогда на фондовой бирже: Konami.

Все вокруг советовали ему не соваться в игровую индустрию, и, хоть Кодзиму поддержала мать, он все равно ощущал неодобрение. Тогда в Японии разработку игр не считали нормальной карьерой, она была каким-то почти постыдным делом, но Кодзиму это не волновало: нормальной работы он и не хотел. Видеоигры показались ему творческим пространством, в котором он сможет воплотить свои художественные замыслы.

80-е стали для игровой индустрии водоворотом экспериментов: успехи и неудачи поджидали на каждом углу. Игры оказались символом нестабильности не только в Японии, но и во всем мире: с одной стороны, приставка Famicom – вышедшая в Северной Америке с другим дизайном под названием Nintendo Entertainment System – была очень популярна, с другой же – в 1983 году случился знаменитый кризис индустрии. Из-за обилия низкопробных поделок и неудачных инвестиций пузырь наконец-то лопнул[10]. Те, кто в индустрии все же остался, с трудом вылезали из болота. Что-то должно было измениться. До кризиса царила атмосфера золотой лихорадки; чтобы ее преодолеть, требовалось проницательное, строгое и эффективное руководство. Возник запрос на беспроигрышные задумки и качественные хиты.

Резюме Кодзимы несколько раз отвергали: у него была масса идей, но не имелось технических навыков, необходимых, чтобы собственно делать игры. Но он с отказами не смирился – и в итоге получил работу ассистента продюсера[11].

Его первой работой стал сиквел к игре Antarctic Adventure для компьютера MSX. Оригинальная игра имела успех в Японии. К тому времени на смену первой модели пришла MSX2; и хоть Кодзима рвался работать с Famicom, Konami распределили его в менее престижный отдел по работе с MSX2. Но, как выяснилось, это было к лучшему. MSX2 предоставляла больше возможностей, чем Famicom: у этой системы была выше мощность, имелось управление с клавиатуры и уже сложившаяся аудитория, привыкшая к более сложным играм. А еще Кодзима чувствовал

себя в своей тарелке среди коллег – так же, как он, не вписавшихся во всяческие творческие индустрии и оказавшихся в печально знаменитой команде «Б» Konami.

Стоило Кодзиме взяться за проект, как он буквально взорвался идеями. На его столе скопилось столько бумажек с творческими мыслями, что коллеги встревожились. Он уходил спать, думая про пингвинов, и просыпался от того, что они ему мерещились. Он каждый день доводил себя до изнеможения, пытаясь разобраться со всеми нюансами игры. В итоге его сняли с проекта – но какие-то его идеи в игру все же попали.

Полноценным продюсером он впервые стал на платформере Lost Warld – название игры нарочно писалось с ошибкой, чтобы прибавить к слову world («мир», «вселенная») слово war («война»). Игра должна была стать дизайнерским дебютом Кодзимы, но через полгода разработки руководство свернуло проект. Кодзима был раздавлен, а его команда едва могла поверить в происходящее. Для человека, мечтающего стать уважаемым творцом вроде Джона Карпентера или Стенли Кубрика, это сущий кошмар – тебя перекидывают с проекта на проект, не давая никакой реальной власти. Перспективы выглядели мрачно.

На вопросы о работе Кодзима теперь начал врать, прикидываясь, будто устроился в страховую компанию. А сам высматривал проект, которым смог бы полноценно руководить. И возможность такая наконец-то выпала, когда его попросили помочь с экшеном про войну, в разработке которого возникли технические сложности.

2
Metal Gear (1987)

СТЕЛС-ЭКШЕН

Оригинальная Metal Gear для MSX2 стала прародительницей франшизы, оцениваемой более чем в миллиард долларов[12], но сама по себе эта игра – странный реликт ушедших эпох. Ее сложно найти, в нее сложно играть, сложно даже разобраться в ее многочисленных инкарнациях; но именно она открыла многим идею стелс-экшена[13], обилие внезапных сюжетных поворотов и то, сколь полезна в сверхсекретных операциях картонная коробка. А юного Хидео Кодзиму создание первой игры познакомило с тем, как сложно в этой индустрии удержать творческий контроль.

Изначально ему предложили взять на себя руководство созданием ничем не примечательной военной игры, разработка которой столкнулась со сложностями из-за ограничений, накладываемых комплектующими MSX2. Игра должна была стать бездумным энергичным шутером, подобных которому несть числа, но система едва справлялась с несколькими движущимися спрайтами на экране. Решение Кодзимы было безумным, но логичным: он предложил перевернуть привычную формулу, сделав героя слабым и уязвимым; теперь игроку нужно было вообще избегать сражений. Чтобы убедить руководство, Кодзима сравнил будущую игру со знаменитым фильмом «Большой побег», где группа солдат сбегает из нацистского лагеря для военнопленных, пользуясь лишь сообразительностью. Соответственно, в игре пришлось бы убегать из тюрьмы. Увы, с точки зрения руководства Konami 80-х, детям такие фантазии были вовсе не интересны, так что Кодзиму заставляли изменить подход. В 2012-м он так описывал свой опыт журналу Guardian:

> *«…У меня не получалось никого ни в чем убедить. Против меня играло слишком много факторов. Первую мою игру отменили, я до сих пор ничего не выпустил. Кроме того, творческая группа была довольно большой, а я в ней – младшим. Да и в то время просто не существовало игр вроде той, что мне хотелось разрабатывать. Все было против меня. Мне было сложно завоевать доверие команды»*[14].

Кодзима вспоминает, как просил старшего члена команды о поддержке:

> *«Он выслушал мои жалобы и поговорил с представителем руководства компании – а тот, судя по всему, что-то во мне увидел, потому что дал мне возможность представить свои идеи всей команде. Кажется, тогда они поняли, что идея Metal Gear революционна – и с того момента меня поддерживали».*

Суть игры поменялась: теперь надо было не убегать из некоего комплекса, а пробираться в него. Из военнопленного игрок стал элитным солдатом, который просто волею случая остался без оружия. Вдохновляясь детскими играми в прятки, Кодзима хотел сделать так, чтобы роли в игре внезапно менялись, а игрок из охотника легко становился жертвой. Игра, без сомнения, обещала получиться блестящей… оставалось только все это воплотить.

Разработка шла тяжело. Кодзима был на грани. Несколько раз он помышлял уволиться, но все же продолжал – хотя бы из вредности. В нем многие сомневались, ему еще было что доказать индустрии, и он слишком много лет мечтал о том, как станет творцом, чтобы отступить теперь, когда до мечты оставалось рукой подать. Главной трудностью стало то, что команда его не слушалась. О каждой мелочи приходилось спорить с программистами, у которых было свое мнение о том, как все должно работать; Кодзима просил одно, а получал другое. Зато мы можем быть уверены, что хотя бы обложка игры вышла такой как надо, ведь она почти напрямую скопирована со сцены из «Терминатора» (1984) – одного из любимых фантастических фильмов Кодзимы. Окружающие были к нему очень требовательны, ведь он был молод, неопытен и недавно потерпел неудачу. Кодзима преодолел это испытание на чистом упрямстве.

СЮЖЕТ

Сюжет Metal Gear опередил свое время. По нынешним меркам он прост, но важно не забывать, на что были тогда похожи все игровые истории. В надежде сделать игру, которая отличалась бы от типичных боевых экшенов своего времени, Кодзима использовал в Metal Gear разношерстных персонажей с необычными мотивациями, неожиданные повороты и весьма новаторские геймплейные идеи. И, возвращаясь сегодня к вышедшей в 1987 году Metal Gear, мы видим, что его задумка

оказалась на диво богатой.

Действие игры разворачивается в Африке, на футуристичной военной базе Аутер-Хэвен (Outer Heaven – «Внешний рай»). Наш герой – новобранец под кодовым именем Солид Снейк (Solid Snake – «Твердый Змей»)[15], работающий на спецподразделение армии США под названием «Гончие» (FOXHOUND). Одного из офицеров «Гончих», Грея Фокса (Grey Fox – «Серый Лис»), взяли в плен, когда он собирал данные о ядерном вооружении Аутер-Хэвен, и теперь задача Снейка – спасти его и разобраться, что происходит. Так начинается операция «Вторжение № 313».

Снейк проникает на базу по воде: приплывает в док и пробирается на склад, который патрулируют солдаты. При себе у него только пачка сигарет «Лаки Страйкер» (очевидная отсылка к реальному бренду «Лаки Страйк»), так что от солдат приходится прятаться, выискивая на складе что-нибудь, что можно против них использовать. Под руководством легендарного командира «Гончих» под кодовым именем Биг Босс (Big Boss – «Большой Босс») Снейк выходит на связь с представителями группы сопротивления, сидящими под арестом по всей базе. Они дают ему подсказки, помогая разобраться, куда двигаться и как одолеть сложных врагов. Снейк находит Грея Фокса, и тот рассказывает, что ходячий боевой танк, коему серия и обязана своим названием, создал ученый по имени доктор Петрович[16]. Он был главой проекта «Метал гир», и потому только он знает уязвимости танка; Снейку нужно найти ученого, получить от него информацию и уничтожить это ядерное оружие. Доктор Петрович спрятан еще глубже в недрах крепости, и, чтобы до него добраться, Снейку сперва нужно победить элитных бойцов Аутер-Хэвен, поджидающих его в ключевых точках по всей базе. Диалогов и экспозиции в игре было немного, но даже в таком лаконичном формате ясно, что история эта – про противостояние ядерному оружию.

С помощью внушительного арсенала оружия, собранного по пути, Снейк убивает всех элитных спецназовцев, которые пытаются его остановить. Но когда он добирается до камеры доктора Петровича, выясняется, что уже слишком поздно. Петровича перевели в другой корпус – в десяти километрах к северу отсюда!

> В ИГРЕ ЭТО ЦЕЛАЯ МЕХАНИКА: ОСВОБОЖДАЯ ПЛЕННЫХ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ЗВЕЗДЫ, И ЧЕМ БОЛЬШЕ У СНЕЙКА ЗВЕЗД, ТЕМ У НЕГО БОЛЬШЕ ЗДОРОВЬЯ, БОЕПРИПАСОВ И ПАЙКОВ, ПОПОЛНЯЮЩИХ ЗДОРОВЬЕ.

Чтобы попасть во второй корпус, Снейку приходится

с миноискателем пройти напичканный минами участок пустыни, собственными минами подорвать танк и преодолеть блокпост, прикинувшись вражеским офицером. Внутри корпуса его ожидает множество врагов и лабиринт полных отравы коридоров, но в итоге он вроде как добирается до доктора Петровича – тот лежит в подвале связанный. Вот только на самом деле это лишь актер, прикидывающийся создателем «Метал гира»! Когда Снейк пытается его развязать, в полу открывается люк, куда Снейк чуть не падает. И вновь ему нужно собирать подсказки и гнаться за бесценным ученым – на сей раз с помощью члена сопротивления по имени Дженнифер.

Однако все не так просто. Дженнифер готова помочь – но только если Снейк заслужит ее уважение, освободив достаточно пленных. В игре это целая механика: освобождая пленных, игрок получает звезды, и чем больше у Снейка звезд, тем у него больше здоровья, боеприпасов и пайков, пополняющих здоровье. А у неуловимого доктора Петровича есть свои требования: он готов поделиться секретами, только если Снейк отыщет и спасет его дочь Элен, которую тоже держат в плену где-то на базе. В общем, снова трудиться.

Но вот Элен спасена, и Петрович раскрывает удивительный секрет, который позволит уничтожить «Метал гир»: оказывается, для этого нужно взорвать у ног гигантского робота заряды пластиковой взрывчатки в определенном порядке. Нет, логики в этом мало, просто на большее MSX2 была тогда не способна. Петрович называет Снейку правильный порядок действий (по крайней мере, основную его часть – у какой ноги взорвать заряд C4, ему все равно придется гадать) и указывает дорогу к корпусу базы, где и стоит «Метал гир».

ВСЕ БЛИЖЕ

Чтобы добраться до этого корпуса, Снейку снова нужно пересечь пустыню – на сей раз полную ядовитых скорпионов. Кроме того, через нее не пробраться без компаса – его надо было найти заранее. Когда Снейк наконец добирается до третьего корпуса, его ждет неприятный сюрприз: напротив входа припаркованы целые ряды грузовиков с бесчисленным множеством солдат. Но стоит тем кинуться на одетого в зеленое противника, положившего столько их товарищей, как на связь внезапно выходит Биг Босс – и велит Снейку проникнуть в самый правый грузовик.

Если сесть в грузовик, случится неожиданное: Снейка отвезут

обратно к первому корпусу, откуда и началась операция! Если не послушаться Биг Босса, вернуться к третьему корпусу и все же пролезть внутрь, вслед за Снейком ринется спецотряд. Когда тот побежден, командир снова вызывает Снейка и направляет его в помещение слева. Что внутри? Смертельная ловушка – проваливающийся пол! Здесь что-то сильно не так.

Но бросить операцию Снейк не может. Он находит способ проплыть по водопроводу базы, миновав череду помещений с ловушками, и в итоге с ним выходит на связь Кайл Шнайдер – глава сопротивления. Шнайдер выяснил, кто же построил Аутер-Хэвен, и уже почти готов Снейку это рассказать, как на него нападают и связь обрывается.

Следующая преграда – сумасшедший, который зовет себя Кауард Дак (Coward Duck – «Трусливая утка»)[17]. Поставив щит из невинных пленников, он кидает в Снейка смертоносные бумеранги через весь зал. Оружия у Снейка много, а вот вариантов – не очень, ведь любой промах – и он рискует задеть заложников, а среди них – брат Дженнифер! Так Кодзима использует связи между героями – пусть и не самые близкие, – делая битву с боссом более осмысленной. У заложников нет магической неуязвимости, их правда надо защищать – этим Metal Gear тоже отличается от других игр-современниц. Подойти ближе невозможно, потому что в центре зала – ловушка. Если убить Кауард Дака, не навредив заложникам, Дженнифер проникнется к Снейку предельным уважением, а еще он добудет пропуск, позволяющий наконец-то добраться до «Метал гира». Развязав брата Дженнифер, Снейк услышит загадочную и туманную подсказку: при побеге надо воспользоваться конкретной лестницей. Судя по всему, тут у каждого есть секреты, которыми они готовы поделиться, если их достаточно впечатлить.

До «Метал гира» уже рукой подать. В одной из камер Снейк находит связанного Шнайдера, и тот рассказывает, что Аутер-Хэвен заправляет глава «Гончих», Биг Босс! Как только Снейк это узнает, ему поступает срочный вызов от этого самого Биг Босса: тот велит немедленно бросить миссию и выключить MSX[18]! В 1987 такой пролом четвертой стены совершенно поразил игроков.

Теперь эта миссия задевает Снейка уже лично. Он прорывается через последние охранные заслоны: бежит по полу под током, который невозможно отключить; задыхается в ядовитом газе, пробираясь между спрятанными минами; уворачивается от снабженных лазерами камер на стенах. Когда Снейк таки добирается до грозной и смертоносной машины «Метал гир», он весь изранен. Вот только отдыхать ему некогда –

хоть «Метал гир» сейчас и не активен, его охраняют две лазерные камеры, которые Снейка подстрелят, если он не увернется! Ему приходится закладывать пластиковую взрывчатку, прыгая между лазерами, и это требует чрезвычайной ловкости – но он справляется. Вдохновленный «Гандамом»[19] «Метал гир ТХ-55» взрывается – кажется, добро все же победило… но уничтожение «Метал гира» включает программу самоуничтожения всего комплекса, и на побег у Снейка лишь пара минут!

Время удирать из Аутер-Хэвен – но в соседней комнате Снейка ждет коварный легендарный солдат, научивший его всему, что он знает. Биг Босс признается: он послал на эту операцию Снейка – новичка, – чтобы распространить дезинформацию про «Метал гир», но совершенно не ожидал, что новичок во всем разберется, а тем более уничтожит робота. Биг Босс ожидал, что Снейка убьет кто-нибудь из элитных бойцов «Гончих». Времени остается все меньше, и Биг Босс заверяет: он сегодня умрет не один.

Битва выходит очень напряженной: Биг Босс периодически прячется в укрытие и вынуждает Снейка сделать то же самое, ведя огонь на подавление, а секунды до уничтожения базы все тикают. Но Снейк стреляет метко и в итоге расправляется со старым героем войны выстрелом из ракетницы. Из зала он выбегает в коридор и видит три лестницы. По совету брата Дженнифер Снейк выбирает самую левую – и, забираясь по ней, видит, что две другие даже не достают до поверхности!

Снейк выбирается из зоны поражения за несколько секунд до взрыва – и созерцает, как за его спиной вырастает ядерный гриб. Снейк измотан и изранен. Но «Метал гир» успешно уничтожен, и он возвращается домой. В новостях потом расскажут, что к северу от Гальцбурга, Африка, наблюдалась странная сейсмическая активность, но никто так и не узнает, что именно там произошло.

После титров игрока ожидает последнее сообщение от Биг Босса. Оказывается, он выжил – и грозится однажды отомстить Снейку. Да, это клише – но в 1987-м голливудское клише в видеоигре свидетельствовало: быть может, хоть здесь разработчик догадывается, чего же хочет широкая аудитория. В итоге получилась смелая история, непохожая на другие игры, выходившие в то время на рынок.

ЗАМЕТКИ ПРО ГЕЙМПЛЕЙ

• Если не найти глушитель, огнестрельное оружие будет

стрелять с грохотом, привлекающим внимание охраны. Поэтому стрелять игроку разумно лишь в крайнем случае.

• Если же убивать врагов скрытно и в рукопашном бою, из них могут выпасть полезные предметы – например, поправляющие здоровье пайки и боеприпасы. Это дополнительно мотивирует игрока действовать скрытно, а не размахивать оружием.

• Охранники действуют независимо друг от друга. Патрули ходят по неочевидным маршрутам, побуждая игрока продумывать стратегию действий.

• Начальное расположение охраны меняется в зависимости от того, с какой стороны Снейк зашел в помещение, чтобы не возникало заведомо нечестных ситуаций, когда вас не могут не увидеть.

• Если охранник патрулирует особо унылое помещение, то со временем он засыпает, что придает противникам человечности.

• Одну комнату охраняет пара бронированных андроидов под названием Арнольд[20]. Их надо уничтожить из ракетницы.

• Иногда от игрока требуется не скорость, а терпение – например, чтобы залезть в грузовик и украсть оттуда снаряжение, нужно дождаться, пока из него вылезут все солдаты. А в начале игры есть лифт, охранники которого в определенный момент просто уйдут с поста на перерыв – нужно лишь подождать.

• Спасти можно не только Грея Фокса, но и других пленников. Они наградят игрока полезными подсказками и повысят его рейтинг (отображающийся в виде звезд внизу экрана). Рейтинг влияет на здоровье и размер инвентаря Снейка.

• Если запомнить полезные частоты, по радио можно получать бесценные подсказки о том, как побеждать боссов и проходить сложные секции.

• Если в помещении пол под током, игроку нужно попасть управляемой ракетой в контрольную панель в другом конце секции. Это отключит питание.

• Инфракрасные лазерные растяжки невидимы, если не начать использовать сигареты[21] (подразумевается, что в их дыму Снейк видит лазерный свет) или – позже – тепловизор.

• От охранников и камер Снейк может прятаться в картонной коробке. Пока он не пошевелится, они его не заметят.

• Если ударить по стене, раздастся звук. По звуку полости можно найти тайники.

• На крышах такой сильный ветер, что, чтобы по ним передвигаться, нужно найти и надеть тяжелый костюм для обезвреживания бомб.

ИСТОРИЯ ПРО ДВЕ ВЕРСИИ

Версия Metal Gear для MSX2 вышла в Японии в 1987-м. В этот же год свет увидели многие другие исторически значимые игры: Contra, Double Dragon, Castlevania, Final Fantasy, Mega Man, и Zelda II: The Adventure of Link. Но, несмотря на таких конкурентов, Metal Gear все же получилась если не хитом, то весьма успешным продуктом. В отличие от других боевых игр того времени, она предлагала не бессмысленно драться и убивать, а решать загадки и использовать скрытность. Да, это не так льстило самолюбию игрока – но зато держало его в напряжении, заставляя почувствовать себя уязвимым, быть вечно начеку; вынуждая продвигаться вперед, моделируя ход мысли противника, а не просто расстреливая все, что движется. В эпоху энергичных аркадных экшенов это выглядело как шаг назад, но на самом деле это ощущение уязвимости стало важной продающей особенностью игры. Когда противник слышал, как игрок стреляет, или просто замечал его (сам или при помощи камер), включалась сирена тревоги и на экран высыпали толпы новых противников, готовых разнести игрока, если он быстро не среагирует. Это был очень эффективный дизайн – он подразумевал, что улучить момент и снять охранника рукопашным ударом со спины было разумнее, чем грохотать с расстояния пистолетом. Драки с боссами разнообразили процесс, перемежая медлительные и напряженные секции, где игроку надо было пробираться по базе, сценами, требовавшими виртуозного владения оружием и быстрой реакции; здесь игрок мог оторваться и всласть полюбоваться своим мощным снаряжением. Геймплей Metal Gear вовсе не был безупречен, а подсказки внутри игры порой заставляли чесать в затылке, но кое в чем эта игра опередила своих соперниц. И у нее появилась своя преданная аудитория.

В Северной Америке Metal Gear впервые вышла на NES в 1988-м – хоть и не под брендом Konami, а в загадочном издательстве Ultra Games. В действительности Ultra Games была фиктивной компанией, которую Konami создали, чтобы обойти жесткую политику Nintendo, ограничивающую то, сколько игр в год одна компания могла выпускать на NES. Казалось бы, задачей фиктивной компании было лишь портировать и перевести Metal Gear – но на самом деле им поручили сделать куда больше.

В итоге американские игроки получили безумную, исковерканную версию игры Кодзимы. Базовая структура осталась прежней, но многое было добавлено, убрано и переделано. В Японии игра добилась успеха, но Konami все равно не впечатлились ее показателями и решили, что в Америке подход Кодзимы к дизайну не оценят. Значит, перед дебютом на другой

стороне Тихого океана его детищу нужно было провести пластическую операцию. Времени зря тратить не стали. Масахиро Уэно[22], новому программисту, едва окончившему магистратуру, дали жалких три месяца на то, чтобы не просто портировать Metal Gear, но и максимально ее переработать. План был сомнительный, Кодзима о нем ничего не знал. Вскоре ему впервые предстоит познать, каково это – бессильно наблюдать, как твое творение извращают посторонние люди и преподносят миру в измененном, «нечистом» виде.

Что же поменял этот программист? Только то, что повелело ему руководство, разумеется… вот только для руководства ничего святого не было, а поменять нужно было все. Местами правки были лишь косметическими – например, внешний облик транспорта на базе или экрана радио. Некоторые изменения и вовсе оказались неизбежны, поскольку на контроллере NES имелось лишь четыре кнопки и стрелки направлений, а у MSX2 – целая клавиатура. Были и правки, внесенные просто для красоты и разнообразия, – например, теперь в начале игры в сердце африканских джунглей вместе со Снейком парашютировались еще три агента «Гончих». Впрочем, больше эти новые загадочные герои нигде в игре не фигурируют – и никак не объясняются. Разумеется, без участия в разработке полноценного гейм-дизайнера новые секции игры – джунгли в начале и первый корпус – получились такими, что у игроков вызывали лишь гнев. В новых секциях присутствовали длинные бессмысленные тупики; замкнутые сегменты карты нужны были лишь затем, чтобы создать иллюзию, будто эти джунгли больше, чем казалось; врагов расставили нечестно по отношению к игроку, опечатки сбивали с толку, а сложность игры сводила с ума.

Многие изменения претерпел также темп игры, ее системы и порядок уровней. Все это было сделано, чтобы упростить игру – и для игроков, и для одинокого программиста, перед которым маячил дедлайн. MSX2-версия позволяла сохранить игру на диск; на NES вместо этого использовались длинные неудобные пароли, которые все равно умудрялись загружать игрока не там где надо, перекидывая его на точки сохранений из прошлого, будто Снейк только что умер. Враги перестали ронять полезные предметы при скрытном убийстве, лишая игрока главной мотивации действовать аккуратно. Хуже того: теперь расположение врагов не менялось с учетом того, с какой стороны Снейк вошел в помещение, так что если игроку с этим не повезло, у него не оставалось вариантов – приходилось входить в поле зрения врага. Ну и были совсем уж печальные правки – например, полностью исчез момент с проломом четвертой стены, когда Биг Босс велит

Снейку «выключить MSX» (в этой версии он просто приказывал прервать миссию). Исчезла и сцена после титров, где он грозился отомстить. Неясно, почему Konami пришлись так не по душе эти памятные сцены, но, кажется, их просто раздражало, когда Кодзима умничал.

В это трудно поверить, но одно из изменений полностью уничтожало главную предпосылку игры: из нее пропал заглавный «Метал гир»! Да, задачей игрока по-прежнему оставалось найти доктора Петровича и уничтожить «Метал гир», вот только вместо гигантского робота в недрах Аутер-Хэвен его ждал гигантский «суперкомпьютер», который вроде как роботом управлял. Такая подмена была совсем уж несносной, если учесть, что робот по-прежнему присутствовал на обложке игры и ее картридже! У невыразительного синего компьютерного экрана тайные уязвимости отсутствовали – достаточно было просто заложить под него определенное количество взрывчатки. Впрочем, чтобы он смог взорваться, все равно почему-то требовалось умаслить доктора Петровича и спасти Элен! Больше половины игры посвящены попыткам Снейка найти создателя «Метал гира» и выяснить, как же уничтожить заглавного робота, и вот что вместо этого получили американцы.

Впрочем, американских игроков сбила с толку не только обложка игры и чудовищный порт. То, что Metal Gear не стала посмешищем из-за одного лишь руководства для игрока, уже напоминает нам, какими низкими были ожидания в 80-е.

РУКОВОДСТВО

Metal Gear вышла в Северной Америке через год после японского релиза. Калифорнийское отделение Konami к этому моменту существовало уже пять лет. Дерзкие ребята из Калифорнии играли очень важную роль в международной стратегии Konami: именно им выпала честь переводить и продвигать многие величайшие хиты на NES, и на то у них была полная свобода.

В большинстве игр того времени вообще не было сюжета, так что, чтобы сделать к ним рекламные материалы, требовалось воображение. Руководства для игроков играли в этом важную роль: во-первых, они объясняли устройство самой игры (в ту эпоху обучения и подсказок внутри самих игр не было). Во-вторых, в руководствах можно было добавить в игру сюжетные элементы и дополнить ее мир, если разработчикам казалось, что с этим не все в порядке. Это был важный инструмент,

позволявший превратить в остальном невыразительную игру в удивительный мир, к которому игрок мог бы прикипеть. Руководства немедленно становились официальными источниками информации о персонажах, локациях, предметах и прочих аспектах игры, которые разработчики считали уместным упомянуть. Увы, в случае с Metal Gear этот полет фантазии принес больше вреда, чем пользы.

Ниже мы приводим введение в руководство к Metal Gear – дословно. Читая, держите в уме то, насколько описанное там отличается от реального сюжета авторства Хидео Кодзимы.

> *ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР ULTRA!*
>
> *Теперь вы – гордый владелец версии Metal Gear для настоящей домашней консоли Ultra. Прежде чем ринетесь в бой, советуем внимательно прочитать эти разнарядки от «Гончих».*
>
> *ТЕРРОРИСТ ВЕРМОН КАТАФФИ НЕ ПОЙМАН*
>
> *Полковник Вермон КаТаффи, некогда мирный пастух, вместе со своими 27 сестрами выросший на дальних берегах реки Сам-Сам во Внешней Монголии, стал террористом еще в юности.*
>
> *Долгие годы он мучил невинных, а теперь захватил Аутер-Хэвен – небольшую страну в предместьях Южной Африки. Он стал там единоличным правителем и кровавым тираном. Орудия его правления – пули и бомбы. Всего за пару месяцев он объявил демократию незаконной и превратил мирных крестьян в наемников международной террористической организации.*
>
> *Но самое страшное впереди. Одержимый безумец КаТаффи построил Непревзойденное Супеоружие! Это – мечта всей его жизни и кошмар всего человечества.*
>
> *Это супероружие называется* «Метал гир». *И чтобы сумасшедший полковник не залил кровью весь земной шар, его надо уничтожить.*

В общем, они полностью выбросили сюжет, описанный в японском руководстве, и заменили Биг Босса собственным злодеем, неким «Вермоном КаТаффи» – очевидной отсылкой к Муаммару Каддафи, значимому врагу США в 80-е. Видимо, игра показалась команде унылой, и они, как обычно, попытались сделать «поинтереснее», переписав биографии персонажей, переименовав их и набив это все претендующей на остроумие сатирой в духе эпохи Рейгана. Впрочем, их трудно винить: имя «Биг Босс» – не вершина художественной мысли. И все же ход весьма странный, ведь имя «Вермон КаТаффи» в игре не

появляется. Более того: если верить руководству, вашего начальника зовут «командир Саут», хотя в игре этого героя тоже нет. Это далеко не последняя нестыковка в руководстве, но хуже всего само описание главной миссии, призывающей Солида Снейка «найти и уничтожить – не много не мало – „Метал гир“», хотя в данной версии игры этого нельзя сделать.

Еще сильнее западные игроки запутались, когда в 1990 году Scholastic выпустили новеллизацию Metal Gear, позиционируя ее как «полный сюжет приключенческого экшена от Nintendo». В книге использовались имена и сюжетные ходы из руководства от NES. Книга не была официально аффилирована с Nintendo, Konami или Ultra Games, о чем прямо говорится на титульном листе, но все же легко представить, как в 90-м году поклонники принимали эту историю за исчерпывающее описание событий игры. Книга эта, в общем-то, наполовину была руководством по прохождению: там много подсказок, помогающих преодолеть сложные секции игры. Но сюжет ее отталкивался от руководства к NES-версии – и развивался сам по себе, городя нелепицу за нелепицей.

В книге герою с позывным «Солид Снейк» придумали настоящее имя: Джастин Холли, причем используют его как можно чаще, чуть ли не чаще позывного. Утверждается, будто все пленные, которых он спасает, как и он сам, элитные солдаты особого подразделения «Гончих», «Змии». Якобы их посылали на эту миссию до него, но они провалились. Вместо Биг Босса по радио со Снейком связывается женщина по имени Диана; она называет себя «Боссом». При этом ни одна игровая драка с боссом в книге как раз не упомянута, кроме Шотганнера (Shotgunner – «стрелок из дробовика»). Доктора Петровича зовут «Петтович», а обложка книжки – вариация обложки игры, только из рук Снейка пропало оружие, так что он нелепо сжимает в кулаке пустоту. Напряжения игры в книге почти не осталось – Снейк легко перемещается по базе, патрульные едва упомянуты. Усталый Снейк там таскается со всем своим внушительным арсеналом, но практически не использует огнестрельное оружие – лишь изредка бьет какого-нибудь одинокого патрульного прикладом по затылку. Стреляет он только по скорпионам – в книге указано, что они дрессированные, мутировавшие и размером с минивэн. Финальной задачи просто нет: ни вариации с «Метал гиром», ни с суперкомпьютером – и вообще в этой книге Солид Снейк превратился в борца за свободу, который так горячо влюблен в Америку, будто прямиком вышел из второсортного голливудского боевика из 80-х.

И даже с учетом всего этого книга могла бы представлять

интерес хотя бы как повод позабавиться, но и написана она просто отвратительно – блекло и небрежно, будто ее писал первокурсник. Она настолько плоха, что по сравнению с ней руководство к NES-версии Metal Gear от Ultra Games выглядит верхом уважения к изначальному замыслу Кодзимы.

БОЛЬШЕ МИЛЛИОНА

И все же, несмотря на все вышеперечисленное, Metal Gear имела в Америке большой успех: продано больше миллиона копий. У игры появилась масса поклонников, они хотели сиквел. Это случилось благодаря внесенным Konami изменениям или вопреки им? Был ли стелс от Кодзимы так хорош, что достоинства его не потерялись и за кое-как выполненными переделками, которые руководство выбило из Масахиро Уэно? Или в этих-то переделках и кроется секрет успеха игры на Западе? В итоге та игра, которую придумал Кодзима, так и не увидела свет за пределами Японии, так что правды мы не узнаем. Ясно было лишь одно: люди хотели продолжения.

Спустя двадцать с лишним лет Кодзима вспоминает о NES-версии Metal Gear с нескрываемым презрением:

«К созданию NES-версии я не имел вообще никакого отношения. Эта версия игры – жалкая поделка, слепленная маленькой токийской командой за гроши. Она появилась в период, когда игры были „пузырем“, так что продать можно было что угодно. Мне эта версия игры попалась по скидке, я попытался в нее поиграть, но она плохо сделана. Появился новый геймплей – проникновение на базу, которой не было в оригинале. Но даже мне, создателю игры, пробраться на эту базу не удалось ни разу.

Ну и вообще, это игра из серии Metal Gear, так что само собой разумеется, что заглавный робот должен в конце появиться. Но, как я понял, из-за технических проблем с отображением его спрайта в финале этой версии робота заменили на огромный монитор. Так я понял, что ее создателям совершенно наплевать на игроков. И все же, хоть эта версия игры и чудовищна, зарубежные игроки купили много копий – благодаря „пузырю“. Моей же репутации этот релиз только навредил»[23].

Интересно, что Кодзима связывает хорошие продажи игры не с тем, что создал столь увлекательный жанр и геймплей, а с экономикой «пузыря» (а вернее, винит в них оную). Но на самом деле к тому моменту игровой пузырь восьмидесятых уже лопнул, а если бы и нет, насыщенность рынка лишь усложнила бы судьбу пустышки, а не упростила ее. Слова Кодзимы о том, что тогда

«можно было продать что угодно», указывают на его ненависть к NES-версии Metal Gear и неприязнь к играм того времени в целом. Из игры удалили почти все, что с таким старанием вкладывал в нее Кодзима и чем он так гордился; и все же она стала бестселлером. Что это говорит нам об индустрии? Переживания, тщание, стресс – оказывается, все это было вовсе не обязательно: можно выпустить дурную поделку и все равно продать миллионы копий. Для него эта история стала символом всего дурного в игровой индустрии: низких стандартов, невнимания к художественной ценности и невежества многих игроков.

СЛОВА КОДЗИМЫ О ТОМ, ЧТО ТОГДА «МОЖНО БЫЛО ПРОДАТЬ ЧТО УГОДНО», УКАЗЫВАЮТ НА ЕГО НЕНАВИСТЬ К NES-ВЕРСИИ METAL GEAR И НЕПРИЯЗНЬ К ИГРАМ ТОГО ВРЕМЕНИ В ЦЕЛОМ.

Но эти мысли пришли спустя десятки лет. А тогда Хидео Кодзима не задумывался о судьбе Metal Gear. Он не собирался возвращаться ни к этой серии, ни вообще к стелс-играм; тот проект был для него лишь способом укрепиться на роли дизайнера в Konami.

3
Snatcher (1988)

УВЛЕЧЕННОСТЬ И КОНТРОЛЬ

Если благодаря работе над Metal Gear Кодзима что и усвоил, так это что ему необходим более ощутимый творческий контроль. Его ужасно раздражала необходимость постоянно спорить с программистами, уговаривая их воплотить его замыслы, и то, как легко первый попавшийся сотрудник мог перетасовать то, что он уже разложил. Теперь он хотел сделать такую игру, над которой у него будет полный контроль и которую невозможно переложить на иной лад. Ему нужен был квест.

Квесты идеально подходили его сюжетным замыслам. Это один из немногих жанров, чьи игроки с радостью запасаются терпением, внимательны к деталям и любят мыслить логически. Вымышленный мир удобно раскрывать, если в игре нужно искать зацепки, говорить с разными персонажами и последовательно изучать окружение. Если в такой игре не погрузиться в сюжет, то и вовсе не сможешь продвинуться. Тяга Кодзимы к созданию миров окупилась бы сполна.

Metal Gear нарушала ожидания любителей военных игр, а вот аудитории классического квеста была бы понятна с самого начала. Делая более традиционную игру, Кодзима мог бы не бороться с вечным противодействием команды, как при работе над Metal Gear. На сей раз он не хотел переворачивать каноны жанра, а хотел заняться проектом, который руководство и коллеги легко поймут и поддержат. Не говоря уж о том, что когда Кодзима взялся за Metal Gear, игра уже некоторое время была в разработке – то есть это был не *его* проект, а проект, который он перехватил. На сей раз строить предстояло с нуля.

Много времени это не заняло. Меньше чем через год после мирового релиза Metal Gear свет увидела вторая игра Хидео Кодзимы: киберпанковый детектив *Snatcher* – сперва для компьютера PC-8801, а потом и для MSX2.

Сказать, что *Snatcher* черпала вдохновение из классической фантастики вроде «Бегущего по лезвию» (1982), «Вторжения похитителей тел» (1978) и «Терминатора» (1984), было бы как сказать, что письмо с требованием выкупа черпало вдохновение из журналов, откуда его автор вырезал буквы. Главный герой Snatcher, Гиллиан Сид, – это, в общем-то, Рик Декард, он носит

коричневый плащ и летает по футуристичному городу Нео-Кобе в полицейской машине, выискивая заглавных «снэтчеров» («похитителей») – биологических андроидов, на вид неотличимых от людей, но скрывающих внутри скелеты, как Терминатор. От героя «Бегущего по лезвию» Гиллиан отличался тем, что вместе со своей бывшей женой страдал амнезией. В сюжете игры много недосказанностей – например, никто не знает, откуда и почему взялся биологический вирус под названием «Катастрофа», десятки лет назад выкосивший половину человечества и загнавший людей в мегаполисы, где в итоге главной угрозой стали снэтчеры. Задача Гиллиана – разобраться, откуда они взялись, и остановить их, потому что он JUNKER (Japanese Undercover Neuro-Kinetic Elimination Ranger, «японский нейрокинетический рейнджер-оперативник под прикрытием»… что, надеемся, все вам объяснило)[24].

Разработка спорилась. Нехитрые квесты того времени было легко программировать, но чтобы их миры ощущались живыми, требовалась куча текста и творческий подход. К счастью, как раз этого-то у Хидео Кодзимы, строчившего в детстве романы, хватало с лихвой. К команде присоединились талантливые художники, подарившие игре выразительный и запоминающийся стиль. Несмотря на то что техника накладывала ограничения на объем памяти и количество цветов, герои и локации в ней выглядят броско и легко запоминаются – а это важно, когда нужно удержать в голове десятки зацепок.

В *Snatcher* игрок взаимодействовал с миром через примитивное меню, а иногда это прерывалось секциями со стрельбой. Но хоть механики игры и просты, отважный сыщик сможет занять себя ею на долгие дни – если хватит терпения. То, с каким упорством Кодзима проработал все возможные варианты развития событий, может сравниться лишь с жаждой игроков проверить все возможные взаимодействия. Они это любят – хотя бы затем, чтобы узнать, закладывали ли дизайнеры игры подобное развитие событий, и в Snatcher ответ всегда «да», что порой приводит к курьезам. Почти в любой момент действия игроки могут осмотреть, прислушаться и даже обнюхать все примечательное, что есть на экране. Дополнительные взаимодействия открываются после базовых. «Посмотрите» на кого-нибудь – и получите список более конкретных штук, к которым можете присмотреться. «Исследуйте» эти штуки – и извлечете из них зацепки и иную полезную информацию. Порой несложно запутаться в том, какой именно порядок действий продвинет сюжет, но путем проб и ошибок всегда можно либо найти что-то важное, либо добиться неловкой ситуации. Хотите

обнюхать лежащее на полу в ванной белье? Ну смотрите, вы сами так решили. Но если это сделать, ваш робот-напарник (которого зовут «Метал гир тип II»), не скрываясь, укажет на то, что вы чокнутый извращенец, и Гиллиан, запинаясь, начнет лепетать оправдания. И все же можно сделать и это. Хотите «изучать» всех женщин, пока им не станет неуютно и они не попросят вас прекратить? Можно и это. С героями и локациями можно взаимодействовать и серьезно, и в комическом ключе, но милашка «Метал гир» всегда останется вашим ассистентом-«навигатором». У него есть высокотехнологические сканеры и сенсоры, которые помогут с анализом (крови, волос, пыльцы и прочих улик), а еще – видеофон, с которого можно связаться с людьми, не добираясь до них лично, и богатая база данных, касающаяся всего, что есть в городе.

«Метал гир тип II» – идеальный проводник, ведь он всеми силами стремится помочь, но инициативу все равно вынужден проявлять Гиллиан. Гиллиан – идеальный детектив, потому что он изобретает гипотезы по ходу действия игры и ничего не знает – не помнит – об окружающем его мире, прямо как игрок. Они попадают во всяческие передряги и вместе из них выбираются.

АЛМАЗ НЕОГРАНЕННЫЙ[25]

В лучшие свои моменты Snatcher так же увлекательна, как и фильмы, на которых она основана, только даже лучше, потому что в каждой сцене доступны бесчисленные взаимодействия – а не только те, что продвигают сюжет. В этой игре легко почувствовать себя маленькой рыбкой в большом пруду, лавирующей в поисках истины. Неожиданные повороты и кульминационный экшен не дают заскучать, а социальный комментарий заставит игрока, вжившегося в роль JUNKER-рейнджера, задуматься о многих вопросах, когда игра уже будет выключена. Это очень харизматичный мир.

В лучшие свои моменты. В худшие же эта игра состоит из унылого ковыряния в неудобных меню, заставляющих игрока долбиться лбом о все возможные стены, пока он наконец не наткнется на дверь, ведущую вперед. Игра вроде как хвалится свободой, но на самом деле правильный путь там только один, и отклоняться от него можно лишь слегка. Что касается сюжета, то тянет заметить, что поднятая им проблематика тут же тонет в океане мальчишеских и сексистских шуточек, невнятного развития персонажей и вопиющего плагиата.

В итоге главная сложность Snatcher – в том, чтобы оставаться с ней на одной волне. К счастью, в 1988 году никто не ожидал от игр хороших сценариев или милосердных к игроку интерфейсов. В ту эпоху сама возможность что-то кликнуть в графическом интерфейсе была еще свежа, а нормой было вбивать команды в MS DOS[26]. Это вообще было странное время. В 1988 году Майкл Джексон решил отпраздновать успех альбома Bad в чартах и построил себе поместье «Неверленд», где проводил время с обезьяной в подгузнике и очень юными мальчиками. По сравнению с общим безумием того десятилетия Snatcher была еще нормальной. Игроков не смущало, что, чтобы пойти в другую часть города, нужно сменить в дисководе дискету, и не всегда удобные меню никого не раздражали – тогда это был нормальный уровень технологий.

К Snatcher можно относиться по-разному, но одно она показывает ясно: как бы щедро Кодзима ни заимствовал у других, он всегда тщательно переосмысляет эти идеи. Тут можно вспомнить бессмертные слова Т. С. Элиота: «Хорошие писатели заимствуют, великие – крадут». Кодзима проработал материал, по-своему повернул сюжет, ввел своих злодеев, которые читают собственные монологи. Очевидно, что он вовсе не был обязан называть роботов «снэтчерами» или придавать им облик Т-800 – но ему хотелось открыто сделать оммаж источником вдохновения. Да и продвижению игры это явно не помешало. Например, ассасин Рандам[27] Хаджиле – почти копия Фейд-Рауты из прохладно принятого критиками фильма «Дюна» (1984) Дэвида Линча. Куртка со стоячим воротником и гофрированными наплечниками, образующими на спине букву V, стала столь знаменита, что повторять ее у себя в игре почти нелепо. С другой стороны, куртка из «Дюны» сама по себе – переделка подлинно легендарной куртки Майкла Джексона из клипа «Триллер» (1982). В свое время она обрушилась на поп-культуру словно ядерная бомба и на десяток лет определила мужскую моду, а после смерти Джексона ее продали за 1,8 миллионов долларов! В общем, оригинальность встречается редко – важно, как именно вы обходитесь со своей версией идеи. Через год после «Триллера» Эдди Мерфи вышел на сцену с представлением «Околесица»; на нем была очень похожая красная кожаная куртка с наплечниками и стоячим воротником – но его никто не обвиняет во вторичности. Так стоит ли винить юного, никому не известного японца – фаната американских фильмов, сделавшего фантастический квест для пары систем, которые и в Америке-то не продавались?

В игре есть и очевидные отсылки к первой игре Кодзимы.

Гарри, создатель «Метал гира типа II», рассказывает, что прототипом робота-ассистента стал «ужасающий робот конца XX века», а на фоне в этот момент играет музыка прямиком из Metal Gear. «Внешний Рай» («Аутер-Хэвен») – название важного клуба, куда приводит Гиллиана его расследование, а безумного ученого, что стоит за снэтчерами, зовут доктор Петрович Маднар – прямо как доктора Петровича в Metal Gear. Отсылок достаточно, чтобы игрокам имело смысл задуматься, не в одной ли вселенной разворачивается действие двух игр. В играх такие отсылки называют «пасхалками» – и даже спустя годы они приносят поклонникам, их подметившим, немало удовольствия. Но для Кодзимы эти отсылки стали еще и способом начать выстраивать внутри Konami собственный маленький «бренд».

ЗАХОДЯ СЛИШКОМ ДАЛЕКО

Snatcher имела успех. В 1990 году в Японии вышел ее спинофф, SD Snatcher (сокращение от Super Deformed[28] Snatcher*)* – странная попытка превратить квест для взрослых в бодрую и умилительную ролевую игру. Кодзима не занимался ею плотно, но входил в команду сценаристов – следил за тем, чтобы результат не ушел совсем уж далеко от его изначальных замыслов.

В 1992-м ему удалось выпустить нечто вроде режиссерской версии Snatcher, переработав игру для консоли под названием PC Engine[29]. У этой консоли был доступ к невероятной и инновационной технологии CD ROM, позволявшей добавить в игру полную озвучку! В этой версии улучшили цвета и общую визуальную составляющую, а в большинство сцен добавили анимацию, что оживило мир и взаимодействие с ним. Раньше Кодзима мог о таком лишь мечтать. Это был семимильный шаг вперед – и он тоже имел успех в Японии.

В эти годы в Konami велась работа и над другими проектами из серии Metal Gear, но к ним мы вернемся в дальнейших главах. Путь Snatcher имеет смысл проследить хотя бы до американского релиза на Sega CD в 1994 году, через шесть лет после дебюта в Японии. Для этой версии (порта «режиссерского» варианта с PC Engine) Konami наняли опытного переводчика и перезаписали всю озвучку с англоязычными актерами. В процессе в игре изменилось множество важных деталей. Визуальный ряд поменялся, подверглись цензуре сцены с обнаженными телами и особо жестоким насилием; а еще это было нужно, чтобы защититься от связанных с авторскими правами исков: снэтчеров перекрасили,

чтобы они не так сильно напоминали T-800, а костюмы героев из «Внешнего Рая» перерисовали, поменяв героев культовых фантастических фильмов на персонажей, принадлежащих Konami. Кое-где поменяли саундтрек и имена героев. Во многих местах исправили то, насколько можно приставать к дамам по всему Нео-Кобе. Например, теперь нужно было знать не габариты девушки, а то, как выглядит родильное пятно у нее на бедре – это сочли более приличным. Кроме того, некоторые сцены расширили, в игру добавили эксклюзивные секции – и даже поддержку светового ружья, так что и перестрелки стали увлекательнее.

Это была серьезная работа. Переводчиком стал Джереми Блауштейн – человек, который сыграет в карьере Хидео Кодзимы ключевую роль. В титрах Snatcher он назван «супервайзером английской версии игры». На сей раз американское подразделение Konami в процессе не участвовало. Вместо этого они спросили Джереми, будет ли, с его точки зрения, *Snatcher* успешна в Америке; он ответил «да». Если приглядеться, имя Блауштейна даже можно заметить в газете из начальной катсцены игры. Ну в смысле, его можно заметить, если вообще поиграть в эту игру. Что смогли сделать далеко не все – ведь, чтобы поиграть в Snatcher, нужно было купить Sega CD.

Sega CD – одна из самых провальных игровых систем в истории. Во многом именно она стала причиной падения Sega, и именно из-за нее для американцев Кодзима навсегда остался «тем чуваком с Metal Gear». Консоль с треском провалилась: стоила она как самостоятельное устройство, но на самом деле ее приходилось подключать к Sega Genesis. Кроме того, на Sega давила конкуренция со стороны других игровых консолей того времени, тоже поддерживавших CD, и в итоге Sega CD перестали производить меньше чем через год после ее американского релиза[30]. Сколько любви и старания ни вкладывали бы в Snatcher что Кодзима, что Блауштейн, ничто не могло спасти игру от полного провала на Западе. Было продано лишь несколько тысяч копий – хоть критики и хвалили игру, а те немногие, кому удалось к ней прикоснуться, часто становились ее ярыми поклонниками. Увы, консоль утащила эту игру за собой на дно.

Так Кодзима вынужден был смотреть, как еще один дорогой его сердцу проект проскочил мимо внимания западной аудитории. И, как вы увидите в дальнейших главах, к 1994 году это стало печальной тенденцией.

4
Snake's revenge (1990)

ДОМОЙ НА ПОЕЗДЕ

Но вернемся в 1988 год, когда вышла Snatcher. Вышла она спустя год после релиза Metal Gear на MSX2. Руководство Konami не могло не заметить, что первая игра имела успех в Америке, и было настроено выпустить сиквел. Правда, Хидео Кодзима переключился на квесты и радостно трудился над Snatcher. Но руководство это вполне устраивало. Сиквел они заказали, не спрашивая Кодзимы.

Назывался этот сиквел Snake's Revenge, и на сей раз Ultra Games делали всю игру с нуля. Руководству нужны были все те же стереотипы из кинобоевиков, которых они требовали и от NES-версии первой игры, только теперь – в более качественном исполнении. Команду расширили, дедлайны тоже продлили – но, если верить титрам, в разработке не принимал участие ни Масахиро Уэно, ни хоть кто-нибудь из изначальной команды Кодзимы. Игру планировали выпустить эксклюзивно для NES и – до выхода европейской версии через два года – только в Америке.

Есть разные мнения о том, как именно Кодзима узнал про Snake's Revenge. В документальном фильме Metal Gear Saga, снятом в 2006 году его командой, он рассказывает, что ехал домой с работы на том же поезде, что и команда Snake's Revenge, – так вышло по чистой случайности. Если верить этому интервью, в команду разработчиков Snake's Revenge входили те же люди, что работали над Metal Gear для MSX2. Они сами обратились к Кодзиме и – с позиции поклонников – признались, что им неприятно работать над сиквелом без него, а потом пригласили к ним присоединиться.

Славная история. Но давайте сравним ее с интервью 1999 года, которое Кодзима дал историку игр Стиву Кенту. Там он вспоминает ту поездку совершенно иначе. На сей раз у него выходило, что над новой игрой работал всего один человек – и он даже не спросил ни у кого разрешения на разработку!

> *«Когда я был в подразделении, занимающемся разработкой для MSX2, один парень в Famicom взялся делать Snake's Revenge, не спросив ни меня, ни кого бы то ни было еще. Как-то раз мы с ним сели на один поезд. Мы*

болтали, и вдруг он говорит: „Кстати, я тут работаю над новой игрой – Snake's Revenge. Но я знаю, что мой Снейк – ненастоящий, так что очень хотел бы, чтобы вы сделали свою игру про Снейка»[31].

Звучит, признаем, не особо правдоподобно. Игру делал один человек? И никто об этом не знал? А если это правда, почему Кодзима вспомнил эти подробности только спустя несколько лет? Может, виной непониманию плохой перевод? Тоже непохоже – все же пара неточных слов не может так изменить историю. Странно и то, что сразу после этого Кент спрашивает, пришлась ли игра Кодзиме по душе, а тот отвечает: «На мой взгляд, она была верна идеям мира Metal Gear. Мне понравилось».

Почему это странно? Да потому что на презентации на Game Developers' Conference в 2009 году Кодзима публично называл Snake's Revenge «довольно дерьмовой игрой» и «так себе». А вот, например, его интервью журналу Nintendo Power (июнь 2011-го), где он снова меняет показания:

«Над Snake's Revenge для NES я не работал. Но эту игру делала команда разработчиков из Кобе, и я не назвал бы ее плохой. Более того – над Snake's Revenge работал один из моих подчиненных, и как-то раз он сказал мне: „Мы делаем продолжение Metal Gear, но на самом деле хотели бы, чтобы настоящее продолжение сделали вы, Кодзима-сан“».

Кто же эта «команда разработчиков из Кобе»? Вопреки тому, что Кодзима говорит в Metal Gear Saga, это не те же люди, что делали с ним первую Metal Gear. Теперь старая команда превратилась в «одного подчиненного», а его больше не просят присоединиться к разработке. Кажется, Кодзима просто не может определиться, что же тогда произошло.

Как же на самом деле появилась Snake's Revenge? Логично предположить, что в глазах Konami именно их правки – те самые, что так не понравились Кодзиме, – сделали игру бестселлером в США. Начальная секция в джунглях и акцент на чрезмерном, хаотичном экшене с самого начала куда сильнее напоминали их настоящий хит: игру в жанре shoot-em-up под названием Contra. Ее успех в Америке был колоссальным. Аркадная версия была заточена под то, чтобы один за другим пожирать четвертаки, – бессмысленные и непрекращающиеся схватки убивали игрока быстрее, чем он успевал сообразить, что к чему. Стиль игра заимствовала у фильмов про Рэмбо («Первая кровь», 1982; «Первая кровь 2», 1985; «Рэмбо 3», 1988), и американцам это было

по душе. Версия для NES была такой же мясорубкой – и такой же сенсацией, а значит, рассудили Konami, почему не применить ту же логику к другой их «игре про войнушку», Metal Gear?

Лично мне нравится думать, что команда, делавшая *Snake's Revenge,* действительно ехала тогда в поезде с Кодзимой, а бывший коллега в самом деле почувствовал потребность рассказать ему о новой игре – ведь он знал, как ревниво Кодзима относится к своим творениям. Но правда прозвучала бы слишком жестоко. Кодзима и так уже ощущал себя преданным после истории с портированием Metal Gear на NES; узнай он, что заказ на эту игру пришел от руководства, они наверняка поссорились бы окончательно, а коллега этого не хотел – так что он соврал и сделал вид, что занимается проектом один и по собственной инициативе. Так он сохранил руководству лицо и не задел Кодзиму слишком сильно. Может, Кодзима просто не знал всей правды – поэтому и рассказывает всякий раз новую версию.

CONTRA-АРГУМЕНТ

В названии Snake's Revenge в итоге не было слов Metal Gear. Очень странное решение – если учесть, что первая часть была популярна, сюжет этой стал прямым ее продолжением, а журналы и критики продвигали ее именно как сиквел. Такому решению можно найти несколько оснований. Если предположить, что команда стыдилась своего детища и при этом сама выбирала ему заголовок, в подобном жесте можно увидеть признание того, что Snake's Revenge недостойна звания официального сиквела. Тогда это уважительный шаг, оставлявший Кодзиме возможность сделать настоящую Metal Gear 2. С другой же стороны, вполне возможно, что руководство хотело отлучить Кодзиму от серии – так что они сами выкинули слова Metal Gear из названия игры, чтобы показать, что и без Кодзимы, и без упоминания заглавного робота могут делать новые части серии. Третий вариант: они просто хотели избежать неразберихи, потому что к тому времени, как Snake's Revenge увидела свет, в недрах компании уже параллельно разрабатывался полноценный сиквел авторства самого Кодзимы, Metal Gear 2: Solid Snake.

Кодзима не имел отношения к разработке Snake's Revenge. Тем не менее есть смысл в двух словах обсудить особенности и сюжет этой игры, потому что они повлияли на репутацию Кодзимы на Западе – пусть и без его согласия. А к некоторым идеям оттуда он позже вернулся.

Snake's Revenge в основном повторяет формулу Metal Gear,

хотя отличия очень много говорят о том, как руководство компании представляло себе вкусы американской аудитории. Солид Снейк превратился в могучего бодибилдера в налобной повязке, очень похожего на протагониста серии Contra (и, конечно, самого Рэмбо). Игра снова начинается с того, как несколько «Гончих» вместе попадают в джунгли и тут же разделяются, только на сей раз у них все же есть лица и имена. Напарники Снейка – Джон Тернер и Ник Майер (чудесным образом манера «Гончих» называть оперативников в честь животных обошла их стороной). Оба они играют роль в дальнейшем развитии сюжета, так что хотя бы в этом наблюдается улучшение.

К вопросу об «улучшениях»: Снейк теперь начинает игру с пистолетом и ножом, чтобы игроки ни в коем случае не боялись убивать! Это, конечно, полностью противоречит дизайну оригинальной игры, которая, вопреки любви хитов того времени к бессмысленному насилию, как раз отваживает от него. Но в Konami полагали, что избегать в играх конфликтов не слишком интересно, и некоторые игроки явно с ними согласились.

Миссия начинается в джунглях, ночью. Пока с дружественного вертолета не запустят сигнальные огни, вы не видите ничего, кроме самого Снейка. Это повторяется на каждом экране – а над деревьями в это время летают солдаты на мини-коптерах, высматривая незваных гостей. При этом у коптеров нет предсказуемых траекторий движения, а прятаться негде, так что действовать скрытно очень сложно – вас почти наверняка заметят. Потом эта секция заканчивается. Теперь сигнальных огней больше нет, а задача другая: нужно спланировать маршрут по каждому экрану. В основном вокруг темно, но крошечные пятачки света, символизирующие прожекторы и перемещающиеся взад-вперед по экрану, периодически выхватывают небольшие фрагменты окружающего пространства, а вам нужно запомнить, что где. Преград на этих экранах не очень много, так что задача в основном сводится к тому, чтобы точно рассчитать время и пробежать его в темноте, не попав в свет прожектора.

Такое бесчестное и жестокое к игроку вступление выглядело суровым даже по меркам 80-х. Джунгли из версии оригинальной Metal Gear для NES тут и рядом не стояли. Впрочем, дизайн этой игры недалеко ушел от дизайна хитовой Contra и ее многочисленных клонов.

Попав на базу, мы возвращаемся к основам. Игроку снова нужно спасать пленников, дающих подсказки; возвращаться в уже исследованные зоны, получив новые карты доступа; собирать различные инструменты, чтобы преодолеть всяческие преграды

и ловушки. Все это выглядит знакомо. Но в шахтах лифтов кое-что поменялось. В первой части их показывали сбоку, так что игрок мог управлять тем, вверх лифт движется или вниз. В новой игре эти секции с видом сбоку стали, по сути, новым режимом – с новым управлением и новыми анимациями. Снейк там выглядит и движется прямо как герой Contra. К недоумению игроков, Снейку нужно теперь прыгать, пригибаться и ползать на животе, преодолевая раскиданные по всей игре и плохо обоснованные секции с видом сбоку, что, конечно, полностью рушит рецепт стелс-игры. В этих секциях присутствовали патрули, которых нельзя избежать; ловушки, требующие выверенно прыгать и ползать; подводные тоннели, где игрок просто умирал, если не запасся достаточным количеством баллонов с кислородом. Все эти задачи почти невыполнимы – хотя бы потому, что игра не учит игрока, как с ними обращаться и что делать. Взрослых они бесили, а для детей становились кошмаром.

> К ВОПРОСУ ОБ «УЛУЧШЕНИЯХ»: СНЕЙК ТЕПЕРЬ НАЧИНАЕТ ИГРУ С ПИСТОЛЕТОМ И НОЖОМ, ЧТОБЫ ИГРОКИ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ БОЯЛИСЬ УБИВАТЬ!

Откуда же взялась идея их добавить? Как руководству могло прийти в голову, что резко менять жанр игры посреди уровня – хорошая мысль? Звучит она очень рискованно – не говоря уж о том, что нужно немало поработать, чтобы сделать внутри уже имеющейся игры еще одну. Ответ предсказуем: Contra. В основном это шутер с видом сбоку, но иногда угол зрения в Contra меняется на вид сверху, чтобы разнообразить уровни; это принуждает игроков к обзору, чем-то напоминающему Metal Gear. Вообще все это заставляет задуматься: быть может, когда Konami заказали Кодзиме военную игру для MSX2, они только этого от него и хотели – обычного шутера с видом сверху, а к стелсу пришлось прибегнуть из-за технических ограничений?

В любом случае, преодолев издевательские тоннели, игрок наконец-то получает возможность продолжить поиски Джона Тернера, которого взяли в плен в начале игры. Тернера перемещают из камеры в камеру (прямо как доктора Петровича в первой части), и в итоге он оказывается на танкере, а Снейк выясняет, что на этом же танкере перевозят нечто очень важное. Конечно, это «Метал гир»… но не один. Это целый склад таких роботов. Снейк взрывает солидный запас снарядов, хранившихся рядом с этим складом; корабль начинает тонуть, и ему нужно выбраться, прежде чем тот окончательно заполнится водой.

Добравшись до верхней палубы, Снейк забирается в союзный вертолет – и выясняет, что теперь в плен попал и Ник Майер,

а где-то в другом месте производят новую модель «Метал гира». Снейк высаживается в напичканных минами развалинах посреди пустыни и находит там секретный тоннель, ведущий к поезду, который как раз готовится к отправлению. Снейк пробирается на поезд и продвигается по вагонам, а в это время ему начинают приходить лживые сообщения от Тернера (прямо как было с Биг Боссом в конце первой игры). Постепенно он понимает, что напарник-то его работает на противника! И вот он спасает человека, который вроде бы выглядит как Тернер, но – и тут снова повторяется прием из первой Metal Gear, ловушка с ложным доктором Петровичем – на самом деле это шпион, который нападает на Снейка.

В этой новой миссии игроку предстоит претерпеть то, что вообще свойственно играм на NES: раз за разом игра ставит перед ним все более и более сложные версии одной и той же задачи. Нормальной частью геймплея становится урон, которого никак нельзя избежать, что заставляет Снейка тратить запас «еды», поправляя здоровье, – вне зависимости от того, насколько хорош игрок. Новые пленные делятся новыми данными – теперь и о командующем офицере противника. Снейк выясняет, что офицер этот неуязвим – за исключением ступней, а в кабинете у него есть система жизнеобеспечения, которая не даст его убить. Так что сперва противника надо выманить.

Кто же этот офицер? Не кто иной, как Биг Босс! Как он и обещал в версии Metal Gear для MSX2, настало время мести. Но при уничтожении Аутер-Хэвена Биг Босс пострадал, и теперь он киборг. Этот сюжетный поворот создал несколько неловкую ситуацию для жителей разных регионов. Единственным регионом, где вышла и оригинальная игра для MSX2, и Snake's Revenge, была Европа; в Японии вышел только оригинал (но не Snake's Revenge), а в Америке – только Snake's Revenge (но не оригинал). Получается, что в полной мере осмысленным этот ход был только для европейцев.

Снейк нападает на Биг Босса, и тот в итоге сбрасывает мясную оболочку, превращаясь в гигантского киборга, мечущего пламя. Потом игроку нужно заманить его в коридор и заложить там мины. Когда Биг Босс взрывается, запускается обратный отсчет для запуска «Метал гира». Снейк спешит в тайный ангар, чтобы остановить «Метал гир», и слышит объявление о том, куда направлены ядерные боеголовки: на Нью-Йорк, Токио и Москву!

Есть только один способ помешать чудовищному роботу: пробраться в помещение по соседству и запускать по узенькой вентиляционной шахте радиоуправляемые ракеты, раз за разом попадая в его крошечную слабую точку. Все осложняется еще

и тем, что шахту перегораживают три люка, которые то открываются, то закрываются. И молитесь, чтоб ракет в запасе у вас было достаточно, потому что без них пройти эту секцию невозможно! Справившись с волнением, Снейк успевает уничтожить робота, прежде чем время истекает. Неожиданно экран темнеет, и нам сообщают, что ООН провозгласила «Всемирный день мира» благодаря Снейку. Джона Тернера объявляют пропавшим без вести, а Ника Майера посмертно повышают в звании. Подбив все сюжетные хвосты, игра переходит к титрам.

СУМЯТИЦА В ДЖУНГЛЯХ

Snake's Revenge вышла в Америке на NES, так что продвижением и оформлением игры опять занималось американское подразделение Konami. Свой стиль они определенно не потеряли. Просто взгляните на этот отрывок из описания игры на обратной стороне обложки:

> *После того как железный план чокнутого полковника Вермона КаТаффи по захвату мира провалился, он слетает с катушек. Увы, двое ваших лучших друзей проигрывают в схватке за жизнь, попав под его безумную руку.*
>
> *КаТаффи по-прежнему полный псих, так что убежища он попросил у главного злодея всего мира – Хайароллы Кокамами. В благодарность за помощь полковник дарит этому радикалу свой суперкрутой Атомный Боевой Танк Ультра-Шейха, чтобы уже другой псих попытался захватить мир.*

О каких двух друзьях идет речь? А главное, зачем они снова возвращаются к загадочному и безумному сюжету из руководства к американской версии первой игры так, будто он в ней присутствует? Дальше описание вполне правдиво раскрывает сюжет Snake's Revenge, но зачем-то продолжает упоминать Хайароллу и КаТаффи, так что совсем уж невозможно понять, зачем им мешать настоящий сюжет игры с этими нелепицами.

В руководстве подробностей больше. На сей раз действие происходит в Ишкабибиле, стране Теристан – насколько мне известно, это где-то недалеко от Расизмляндии. Цель миссии – база под названием «Крепость фанатиков». Несуществующий «Хаяролла Кокамами» – отсылка к еще одному противнику США в эпоху Рейгана, аятолле Хомейни. Выходящая с вами на связь по

радио помощница, Дженнифер Икс, была сестрой Джинджер из «Острова Гиллигана»[32]. Обхохочешься, правда? Впрочем, авторы текста почти спасли ситуацию благодаря биографии самого Солида Снейка – вместо имени у него стоит пробел с подписью «впишите сюда свое имя». Описан он как «что-то среднее между Рэмбо, Джеймсом Бондом, Джоном Уэйном и Лоуренсом Аравийским».

В итоге, даже если бы создатели Snake's Revenge специально стремились сделать историю мира Metal Gear еще более запутанной, им вряд ли удалось бы сильно усугубить положение – и все же, когда смотришь на эту игру, кажется, что ровно такую цель они перед собой и ставили. Энергичные секции с видом сбоку, кое-как упиханные в привычный стелс с видом сверху, вывели многих поклонников из себя, так что они просто бросили игру. Сюжет игры вроде бы был продолжением предыдущей, но бессвязные шуточки с упаковки продолжали шуточки с упаковки первой части – и полностью противоречили реальному содержимому игры. Ну и отсутствие бренда Metal Gear в названии вряд ли поспособствовало ее популярности.

Поэтому Америке пришлось ждать еще целых восемь лет, прежде чем до нее добралась новая игра из серии Metal Gear. К тому времени воспоминания о дурости Ultra Games уже стали ностальгическими и вызывали умиление. Никто на Западе не знал имени Хидео Кодзимы – и не догадывался, что тот сделал совершенно другой сиквел, который они пропустили.

5
Metal Gear 2: Solid Snake (1990)

ПОТЕРЯННАЯ ГЛАВА

В рекламном документальном фильме, рассказывающем историю всей серии, Metal Gear 2: Solid Snake называют «потерянной главой саги Metal Gear»: хоть это и официальное продолжение первой части игры, за пределами Японии оно не выходило аж пятнадцать лет. И снова Кодзима возвращается к той истории про поездку в поезде – и рассказывает, что тогда у него была на уме совсем другая игра, а к Metal Gear он вернулся лишь по просьбе коллег. Впрочем, по тому, с какой скоростью он все распланировал, этого не скажешь. Когда вечером он вернулся домой, сюжет следующей части уже сформировался у него в голове, и той же ночью он набросал полный диздок[33]. На следующий день – получил одобрение руководства.

Может, Konami и запустили разработку собственного сиквела, не советуясь с ним, но все равно они были рады, что Кодзима не потерял интереса к военным играм. Изначально его команда надеялась, что качество новой игры удастся повысить, выпустив ее на более продвинутой и современной системе, чем старая MSX2, но увы. Чего бы они там ни планировали, пришлось подгонять свои идеи под ограничения той самой системы, что и в первый раз подарила им кучу головной боли.

С точки зрения руководства компании делать две разных игры из серии Metal Gear для двух разных регионов было более чем логично. В Америке ждали продолжение версии для NES, над которым уже работали Ultra Games; в Японии же росла популярность Кодзимы, а его команда успела привыкнуть к особенностям MSX2. Такая ситуация всех устраивала – включая Хидео Кодзиму.

СТАРЫЕ СОБАКИ, НОВЫЕ ФОКУСЫ

Metal Gear 2 вышла в том же году, что и Snake’s Revenge, но во многом обогнала свою американскую современницу. Лучше стало все, что только могло. Даже вступительный ролик был куда роскошнее чем все, что игроки тогда видели на восьмибитных консолях: положение вещей в игровом мире последовательно

излагалось текстом и сопровождалось роскошной пиксельной графикой. Холодная война закончена, нет больше и угрозы войны ядерной, но вымышленной стране Занзибарии не до мира. Власть там захватывает хунта. Она вторгается в соседние государства и грабит учреждения по утилизации ядерных отходов по всему миру, чтобы остаться единственной ядерной державой на планете. Вскоре они похищают гениального ученого, который изобрел микроорганизм под названием OILIX. Микроорганизм этот умеет выделять нефть, что в теории способно разрешить мировой нефтяной кризис. «Судьба мира зависит от крошечного организма», – подводит итог вступление.

За ним следуют еще более эффектные начальные титры, сопровождаемые нарезкой красиво анимированных чертежей нового «Метал гира». Вместе с разнообразным снаряжением «Метал гира», от пулеметов до лазерных сенсоров, мы видим крупно написанные имена всех разработчиков. Игра неспешно рисует перед нами образ нового «Метал гира D» – устрашающего, футуристичного орудия. На фоне играет трек с мрачными басами. Игра стремится к подаче, напоминающей кинематограф, и преуспевает.

Если описать всю Metal Gear 2, от вступления до финальной сцены, одним словом, это слово будет «взрослая». Визуальный стиль, игровые механики, сюжет, диалоги и особенно музыка – все стало сильнее. Это мрачный, опасный, тревожный мир; мир напряженного шпионажа, а не боевик про Рэмбо.

Геймплей стал глубже. Например, в первой части у нас был бинокль, с помощью которого можно было заглядывать в соседние локации; теперь к нему прибавился полноценный радар, позволяющий отслеживать вообще всех в диапазоне девяти экранов. И это важно, потому что маршруты патрульных стали существенно длиннее, так что теперь нужно особо тщательно следить за любопытным громилой, который может внезапно ввалиться в кадр и все вам испортить. Улучшились и сами противники. Теперь поле их зрения – не прямая линия, а конус в 45 градусов, и, выслеживая вас, они научились даже вращать головой – так что теперь нельзя просто стоять немного в стороне от их траектории и быть в безопасности. Еще они научились слышать не только выстрелы: удары по стенам или громкие шаги по металлическому покрытию тоже привлекают их внимание. А значит, теперь игрок может использовать шум, чтобы заманить их в ловушку.

Кое-что напоминает и Snake’s Revenge. Например, Снейк теперь в полной мере соответствует своему имени – он научился ползать по карте. Лучший способ остаться незамеченным в Metal

Gear 2 – это лечь на живот и подо что-нибудь забраться. Отличие же от Snake's Revenge в том, что в Metal Gear 2 возможность ползать интегрирована в основной геймплей, а не является частью какой-то загадочной мини-игры с видом сбоку. Игроку нужно одновременно нажимать кнопку рукопашного удара и выстрела, что не очень удобно.

Если ничто не помогло и вас заметили, придется вести себя чрезвычайно осторожно, ведь враги будут глушить ваш драгоценный радар до тех пор, пока не сочтут, что все в порядке. Вместо него появится новый экран, на котором показано, сколько у вас жизни, а еще – уровень тревоги. Скройтесь от врагов – и уровень тревоги упадет с «3» до «2», а искусственный интеллект противников переключится в фазу «поиска». К ней привязан таймер – когда время истечет, вас перестанут искать. Из-за того, что в этом состоянии радар не работает, игрок вынужден ориентироваться по ситуации и кидаться в ближайшее укрытие, а не бежать на экран, на котором сейчас точно безопасно. Кроме того, это поддерживает иллюзию того, что противник действует по правилам даже во время тревоги. В целом система получилась богатая, логичная, куда более глубокая и реалистичная, чем что бы то ни было на рынке того времени.

Увы, более продвинутый дизайн и сюжет дают игроку и больше поводов запутаться – поэтому радио тоже сильно улучшили. Кодзима сделал его контекстуальным: теперь подсказки были привязаны к текущей задаче, а не просто к локации, где ты мог оказаться по случайности. Кроме того, лица собеседников теперь нарисованы на удивление подробно и реалистично, они моргают, смотрят по сторонам и шевелят губами, когда говорят. Когда у Снейка активен предмет «сигареты», мы видим сигарету у него во рту на портрете в интерфейсе радио! Визуально эти портреты исполнены крайне фотореалистично. Они не напоминают аниме и вообще не мультяшны – о значимости этого мы поговорим позже. А пока перейдем к сюжету!

СЮЖЕТ[34]

С учетом того, что эта игра – потерянная часть саги, сюжет про волнения в Занзибарии может показаться неважным, но на самом деле он очень много говорит нам о том, как смело Кодзима поменял направление развития серии и что вдохновило его к ней вернуться. Да, он хотел посрамить Snake's Revenge, но еще хотел превзойти все ожидания, связанные что с играми в жанре стелс-

экшен, что с ограничениями, накладываемыми MSX2. Игра вышла довольно длинной, и в нее вложено много идей, к которым будут возвращаться и следующие части.

Операция «Вторжение F014» начинается в сочельник 1999 года. После событий на Аутер-Хэвен Снейк отошел от дел, но ради этой особой операции «Гончие» возвращают его в строй. Игра начинается с того, как Снейк поднимается на вершину утеса на краю базы в Центральной Занзибарии – он только что взобрался по нему, чтобы попасть на базу незамеченным. Чтобы осмотреться и отчитаться руководству, он прячется за какими-то ящиками. Вход на базу загорожен, а вокруг ходят патрульные, но он находит дыру в решетке и таки пробирается внутрь. По пути ему проводит брифинг полковник Рой Кэмпбелл – новый командир «Гончих», занявший место Биг Босса. Снейк ищет некоего доктора Кио Марва, изобретателя чудесного микроорганизма OILIX.

С точки зрения угроз Занзибария не очень отличается от Аутер-Хэвен: на пути игрока вновь встают патрульные, лазерная сигнализация и двери, требующие карт доступа. Снейк вновь начинает без оружия и собирает все необходимое прямо в ходе миссии, прибегая к помощи местных союзников, у которых свои причины противостоять разбойному государству. Один такой союзник – красивая девушка по имени Холли Уайт[35]; она приехала в Занзибарию как журналистка и хочет помочь Снейку найти доктора Марва. Чтобы выполнить эту задачу, ему нужно одолеть местную команду элитных убийц.

Первый из них прибегает к старому фокусу: притворившись бедным доктором, он с помощью передатчика пытается заманить Снейка в ловушку. Когда он срывает маску, мы видим, что это ниндзя-ассасин с киберимплантами, которого зовут Блэк Колор (Black Color – «черный цвет»). Он принадлежит к экспериментальному отряду суперсолдат, созданному NASA[36], и глумится над устаревшими методами «Гончих». В бою Блэк Колор телепортируется по помещению и швыряет в Снейка сюрикенами, так что его нельзя достать в рукопашном бою – и даже выстрелить в него сложно. Но Снейк все же находит правильную тактику и наносит врагу смертельную рану. Блэк Колор падает – и энергичная боевая музыка затихает; вместо нее звучит новая, печальная мелодия. Он впервые обращается к Снейку лично, а не называет его «Гончей», как раньше. Снейк недоумевает: откуда этот загадочный ниндзя знает, кто он такой? Умирающий объясняет, что он – не кто иной, как Кайл Шнайдер, глава сопротивления, который еще в Аутер-Хэвен пытался раскрыть Снейку тайну Биг Босса, прежде чем на него напали

и связь прервалась!

Изумленный Снейк спрашивает, почему люди Биг Босса не убили Шнайдера. Тот отвечает, что Снейк очень наивен: убить сопротивленцев попытались вовсе не владельцы Аутер-Хэвен, а сограждане самого Снейка. Стоило устранить ядерную угрозу – «Метал гир», – как НАТО разбомбила крошечную страну. «Все бойцы сопротивления… все дети Аутер-Хэвен… им было на нас плевать. От огня негде было скрыться… умирая, они бились как звери в клетке», – горестно говорит он. Снейк отказывается в это верить, но бывший боец сопротивления объясняет ему, что дети Аутер-Хэвен – не просто дети, а сироты войны, так что НАТО не хотела бы, чтобы мир узнал о нелестном факте их существования. «Нет», – бормочет Снейк, все еще пытаясь отрицать это открытие. Кодзима не стесняется тяжелой артиллерии и задает острые вопросы о том, к каким методам прибегают порой лидеры западного мира.

Сирот и беззащитных гражданских, которых пытался стереть с лица земли Запад, спас некий человек, которого Шнайдер туманно называет «он». «Он» дал им новую цель, новые семьи и новую страну. Шнайдер поет дифирамбы величию таинственного спасителя – и признается, что не питает дурных чувств и лично к Снейку. Более того: он ему благодарен, ведь Снейк спас его жизнь в Аутер-Хэвен. Он дает Снейку подсказку о том, как найти настоящего Кио Марва, и загадочно прибавляет, что «он» был бы не против такого поворота событий. Снейк узнает: чтобы найти доктора, нужно проследовать за патрульным в зеленом берете. Потом Шнайдер прощается – и гибнет в огне, подорвав себя.

СТРАНСТВИЕ СО СТРАННОСТЯМИ

Сняв с тела Шнайдера карту доступа, Снейк выходит в джунгли и немедленно замечает охранника в зеленом берете, который вроде как должен привести его к Кио Марву. Здесь Кодзима демонстрирует свой подход к гейм-дизайну: он предпочитает сильно разнообразить секции, а не заставлять игрока вновь и вновь выполнять одни и те же задачи, осваивая их до блеска. Следовать за зеленым беретом непросто – потребуется немало терпения: нужно держаться на солидном расстоянии и не попасться на глаза, когда беспокойный патрульный переходит с экрана на экран и осматривается, будто догадываясь, что за ним следят. Если убить патрульного, попасться ему на глаза или пойти не по тому же маршруту, что и он, Снейк заблудится

в джунглях и будет бродить по лабиринту из экранов, пока не вернется к началу. Это смелое решение – ведь оно вынуждает игрока смирить свою тягу к убийству и следовать правилам стелса.

В итоге мы приходим к небольшому зданию, где якобы содержат Марва, но оно пусто. Там нет не только доктора, но и вообще ничего, кроме странно ритмичного стука. Снейк в любой момент может связаться с полковником Кэмпбеллом и попросить совета; тот объяснит, что это послание «кодом для перестукивания», которое отбивает кто-то в соседнем помещении. Коды для перестукивания были реальным средством коммуникации, которое военнопленные использовали во Вьетнаме, а в руководстве игры – вот удача! – как раз есть удобное описание этого кода[37], с помощью которого послание можно расшифровать. В итоге получилась необычная загадка, требующая проявить терпение и включить мозги. Прислушавшись к стуку, Снейк понимает, что это число из пяти цифр. Радиочастота!

Отвечает Снейку не доктор Марв, а некий старик, чей портрет удивительно напоминает Альберта Эйнштейна. Он представляется: это не кто иной, как доктор Петрович Маднар! Все тот же доктор Петрович из первой Metal Gear – Кодзима слегка поправил персонажа, так что «Петрович» стало его именем, а «Маднар» – фамилией. Это отсылка к доктору Петровичу Маднару из Snatcher, кто, в свою очередь, был отсылкой к изначальному доктору Петровичу из Metal Gear![38] Здесь мы видим ранний признак того, что Кодзима с легкостью ретконит[39] информацию о мире, которая уже звучала раньше, и его вовсе не смущает, что это может сбить игроков с толку.

Маднар объясняет, что он тоже сидит в плену в Занзибарии. Его похитили вместе с доктором Марвом, которого несколько дней назад перевели в башню к северу. Оказывается, Маднар нужен был, чтобы помочь создать новый «Метал гир» – на сей раз занзибарский! Модель в Аутер-Хэвен была экспериментальной (может, именно поэтому ее ни разу не запускали), а новая – куда опаснее. С ее помощью террористы уже совершают набеги на склады ядерных отходов по всему миру. Разумеется, провернуть такое способен лишь один человек – и это, восклицает Маднар, Биг Босс! Если у него в руках окажутся и OILIX, и «Метал гир D», его будет не остановить. Маднар заклинает Снейка спасти доктора Марва, прежде чем тот сломается под пытками, и Снейк соглашается. Спасти Маднара пока что невозможно, потому что он сидит за стеной из особого металла, но Снейк клянется за ним вернуться.

ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ОЩУЩЕНИЕ ЦЕЛОСТНОСТИ И РАЗВИТИЯ МИРА, КОДЗИМА ЛЮБИТ ВОЗВРАЩАТЬСЯ К СТАРЫМ ГЕРОЯМ И ПОКАЗЫВАТЬ ИХ В НОВОМ СВЕТЕ.

Прежде чем он уходит, Маднар считает своим долгом сообщить, что его дочь, Элен, по-прежнему влюблена в Снейка и отказывается выходить замуж за другого. Этот сюжетный ход вполне может ошеломить игрока, потому что берется он на ровном месте – в оригинальной игре романтических отношений между этими персонажами не было. Чтобы создать ощущение целостности и развития мира, Кодзима любит возвращаться к старым героям и показывать их в новом свете. Этому принципу соответствует и возвращение Кайла Шнайдера в качестве врага, и Маднар.

Добраться до Кио Марва не так-то просто. Откровенно говоря, основную часть игры составляют странные препятствия, которые будут вставать перед вами на этом пути. В Metal Gear 2 очевидна любовь Кодзимы к разнообразию – почти в каждом испытании есть какая-то новая фишка. Благодаря звонку от анонимного «поклонника» мы проходим по напичканной минами зоне в пустыне, используя металлоискатель. Мы аккуратно пробираемся между пятачками скрипучего песка (якобы доставленного прямиком с Окинавы, Япония) – если на него наступить, патрульные услышат и накинутся на нас. Мы преодолеваем сырое болото, где дети-сироты между делом объясняют нам, как не утонуть.

Сражаемся мы и еще с одним элитным бойцом. Его зовут Раннин Мэн (Running Man – «Бегущий Человек»; не путать с героем Арнольда Шварценеггера из одноименного фильма 1987 года), и он хвалится своей скоростью. Бегущий Человек носит костюм химзащиты и противогаз, называет себя самым быстрым наемником в мире и в доказательство пробегает круг по залам и коридорам корпуса. Снейку он предлагает забег на скорость – пока помещения постепенно наполняются нервно-паралитическим газом. Поймать чокнутого ловкача, разумеется, невозможно, и Снейк прибегает к хитрости. Он тоже надевает противогаз и закладывает в узких коридорах мины, которые принес из пустыни, а потом «гонится» за Бегущим Человеком так, чтобы он, убегая, на эти мины наступил. Это наносит ему тяжелую рану. Некогда гордый противник лежит на полу и, истекая кровью, спрашивает, как зовут Снейка. Услышав позывной, он впечатлен иронией: змея победила гепарда. Как и Блэк Колор, Бегущий Человек подрывает себя, оставляя лишь

карту доступа.

С помощью этой карты Снейк попадает в соседнее помещение, где находит группу детей. Они рассказывают, что до недавних пор тут хранился запас снарядов, но теперь их перевезли на завод. Снаряды – это ровно то, что нужно Снейку, чтобы сбить вертолет, с которым он ничего не мог поделать в пустыне со скрипучим песком (и потому вынужден был отступить), так что он отправляется на завод и проникает на склад со снарядами с помощью новой карты доступа. Это оказываются зенитные ракеты класса «земля-воздух», так что Снейк может прицелиться ими в вертолет даже с соседнего экрана благодаря уникальной системе наведения, использующей его радар.

Так он добирается до нового корпуса. Охрана там настолько серьезная, что способов попасть внутрь, кажется, нет вовсе – но полковник Кэмпбелл предлагает безумный вариант: спрятаться в картонной коробке и залезть на конвейер, куда их загружают! Сумасшедшая идея работает, и Снейк попадает в башню, где держат Холли Уайт. Охрана здесь минимальная. Поскольку Уайт вели с завязанными глазами, Снейк ищет ее по звуковым подсказкам. Он вычисляет ее маршрут, примеряя звуки, которые она тогда слышала, к окружающей среде, – и так оказывается внизу, в канализации.

Все это время Снейку приходилось сталкиваться с самыми странными препятствиями, но Кодзима аккуратно следил за интонацией, чередуя напряженные моменты с более легкими. Здесь тон снова меняется: оказавшись наедине с красавицей Холли, Снейк пытается флиртовать, но она ему отказывает – и напоминает о докторе Марве. Ученый пытался отправить ей весточку почтовым голубем, но тот залетел в шахту лифта, прежде чем она успела его поймать; теперь Снейку надо добраться до птицы – и обогнать в этом охранников. Уайт дает Снейку карту высокого уровня доступа, просит беречь себя и собирается уйти – но Снейк ее прерывает, замечая, что такие слова говорят любимому и сопровождают поцелуем на прощание. «И что же, Снейк? Что мне сказать?» – спрашивает она. «Выживи – и до встречи», – отвечает он. Она соглашается, и они расходятся.

Что ж, теперь наша цель – поймать голубя. Чтобы это сделать, Снейк поднимается на этаж, где – по словам еще одного ребенка, который просто бродит по базе, – двери запечатаны и потому неотличимы от стен. Стены Снейк может простукивать в поисках пустот, а потом с помощью взрывчатки пробраться по череде коридоров, в конце которых – запас гранат. Подозревая, что голубь на крыше, Снейк следует за ним, но его путь преграждает

очередной суперсолдат.

Этого босса зовут Ред Бластер (Red Blaster – «Красный Бластер»). Он бросает в Снейка гранаты, а сам прячется на платформе в северной части помещения – там его не достают пули. По комнате расставлены растяжки-ловушки; они замедляют Снейка – приходится через них прорываться. Зажатый растяжками, Снейк вынужден уворачиваться от гранат, параллельно расчищая пространство для маневра и в без того узком помещении. Впрочем, просто уворачиваться недостаточно – и Снейк решает вышибать клин клином, засыпая противника гранатами в ответ. Ред Бластеру уворачиваться особо некуда, так что удары прилетают в цель, и он умирает даже без прощального монолога. Красный Бластер охранял именно то, что нужно Снейку: лестницу на крышу.

Он поднимается. На крыше охраны нет, а голубь сидит спокойно. Но подойти к нему невозможно – он попросту отлетает. К счастью, Маднар успел дать Снейку контакты специалиста по животным по имени Йозев Норден[40], и они наладили общение по радио. Норден щедро делится со Снейком интересными фактами о голубях и объясняет, что хоть те и пугливы (а потому улетают, когда кто-нибудь к ним приближается), еду они все-таки очень любят, так что окажись у Снейка немного гороха или картошки, он мог бы приманить голубя. В отличие от предыдущей части, в Metal Gear 2 подписаны ингредиенты пайков, так что если у Снейка в запасе имеются нужные, он может подобраться к птице. Записка, правда, на голубе непонятная:

ПОМОГИТЕ! WIS.OhIO

КИО МАРВ

Что это значит? Снейк подмечает, что «h» в «OhIO» – строчная, но это не слишком помогает. Он крутит записку со всех сторон – и в итоге ему приходит в голову, что если ее перевернуть, то центральные пять символов можно прочитать как число из пяти цифр с точкой: радиочастоту. Но из-за того, что два символа в этом странном коде ничему не служат, загадка получилась крайне неочевидной – и многие игроки здесь застрянут, если только кто-нибудь не подскажет им решение. В гейм-дизайне грань между оригинальностью и самолюбованием весьма тонка; к этому моменту кого-то из игроков уже до ручки довела вся эта тягомотина, в то время как другие наслаждаются необычностью игры. Снейк ловит частоту 140.51 и наконец-то говорит с самим изобретателем OILIX.

Вряд ли кого-то удивит, что нужного результата достичь вновь не получается. Доктор Марв отвечает нам – но на языке, которого Снейк не знает! Он набирает доктора Петровича

Маднара. Тот рассказывает, что доктор Марв говорит только по-чешски и по-словацки, и вообще очень стеснителен и нелюдим. Увы, на базе эти языки знает только Наташа – агент под прикрытием, которая до похищения защищала доктора Марва, а теперь изображает вражеского телохранителя. С ней Марв наверняка согласится говорить. У нее нет радиопередатчика, но Маднар поясняет, что Наташа – единственная женщина на базе, так что искать ее есть смысл там, куда может зайти только женщина. Например, в женском туалете. Поскольку обычно на базе женщин нет, невольно задаешься вопросом, почему там вообще его построили, но, возможно, Биг Босс надеялся в будущем расширить ряды наемниц. Наш героический агент «Гончих» только что несколько часов искал человека, ориентируясь лишь на звуки, потом гонялся по крыше за голубем и приманивал его правильно подобранными пайками; пробраться в женскую уборную для него – раз плюнуть.

Правда, путь туда долог. Снейк возвращается по скрипучей пустыне, через джунгли, добирается до завода из начала игры – и в его недрах теперь может попасть в новое крыло, где мало охраны и бродят дети. Дети, как обычно, легко болтают обо всем, что приходит им в голову: например, как страшно ночью ходить до ванной и как вокруг полно «фальшивых патрульных». Может показаться, что малыш, который вам это говорит, шутит, и радар это вроде бы подтверждает: по данным с него, соседнее помещение просто набито охраной! Обычно человек на радаре отмечается белой точкой, а та зона покрашена в белый вся. В этой толпе остался лишь узкий проход. Но выбора у Снейка нет – ему нужно идти вперед. Зайдя в соседнее помещение, игрок может схватить инфаркт: там больше сотни вооруженных людей в форме! Ими забит каждый сантиметр пространства – кроме небольшой дорожки. Но когда Снейк идет вперед, никто не реагирует. Тревоги нет. Оказывается, патрульные в буквальном смысле фальшивые – это манекены.

Уборные располагаются за этой локацией, рядом с жилыми помещениями. Кодзима внимательно относится к тому, чтобы общая карта Занзибарии была осмысленной и логичной, так что, возможно, комната с манекенами специально построена, чтобы дети, которых она пугает, не бродили по базе; а может, это просто склад, и зачем вообще нужны манекены, толком не объясняется. В любом случае, мы обнаруживаем большую столовую, кладовку для еды и – наконец-то – уборные. В те времена в играх почти никогда не встречались реалистичные интерьеры военных баз, да и в современных играх мы видим их не всегда, так что в сфере игрового дизайна это был прорыв. Радар подсказывает нам, что

один патрульный уже почти готов покинуть мужской туалет, так что Снейк прячется за каким-то кустом в коридоре и ждет. Первый патрульный отходит, его сменяет второй – но, нервно оглядевшись, второй поворачивает к женской уборной. Снейк идет следом.

ПАРА ЛИС

Внутри – красивая молодая женщина в форменных брюках и белой рубашке. Она не выпускает ружья из рук, но ее не смущает, что в туалет за ней вошел какой-то странный мужчина. Она отзывается на имя Наташа и даже не скрывает, что она – агент STB[41]. Снейк будто бы узнает ее и спрашивает, не встречались ли они раньше; Наташа язвительно замечает, что это крайне банальный способ подкатить к девушке, – но Снейк абсолютно серьезен. Он вспомнил: это Наташа Маркова[42] – чехословацкая фигуристка, выигравшая золото на Олимпийских играх в Калгари. «…Вы ошибаетесь», – настаивает она. Снейк ей не верит, но она поспешно меняет тему: время поговорить о том, где доктор Марв.

Снейк объясняет, что у него проблемы с коммуникацией, и Наташа одалживает передатчик, чтобы позвонить доктору Марву. Они перекидываются парой слов на чешском, и Наташа рассказывает, что Марва держат в тюрьме еще дальше к северу, чем башня. Марв переживает и за Петровича Маднара. К счастью, она знает, где расположен тайный ход: туда ведет удобный лифт… прямо из женской уборной. Даже Снейк недоумевает, где же здесь логика, но с архитектурой не поспоришь. Впрочем, если это секретный ход на базе, где, по идее, не должно быть женщин, может, какая-то логика в этом есть. Как бы то ни было, Снейк заходит в лифт, а Наташа – за ним.

Пробравшись по полной ловушек канализации, они попадают еще в один лифт – и выходят прямиком в недосягаемую камеру доктора Маднара, откуда раньше доносился стук. Они освобождают Маднара и следуют на север – туда, где держат доктора Марва. Их путь пролегает через довольно мерзкий участок канализации, полный старых покрышек, протекших бочек и странных жидкостей. Некоторое время они идут, но потом ученый просит притормозить: он больше не может «сдерживаться». В конце концов, они в канализации, а он черт знает сколько просидел в камере, где не было туалета. Снейк соглашается сделать привал, и Маднар убегает делать свои дела.

Наташа и Снейк находят сухой пятачок, усаживаются, и у них

завязывается беседа. В этой сцене Кодзима блестяще демонстрирует все то, что, с его точки зрения, отличает авторские Metal Gear от эпигонов. Во-первых, нужда Маднара сходить в туалет напоминает нам, что герои мира Metal Gear – живые люди с обычными человеческими потребностями. Диалог Наташи со Снейком тоже очеловечивает обоих. Предыстория Наташи связана с романом, изначально обреченным на провал. Влюбившись в человека по имени Фрэнк Хантер и желая быть с ним, она бросила фигурное катание, но не смогла получить убежище в Америке. Ей грозило преследование по политическим причинам, и она вынуждена была вступить в ряды STB и разъезжать по всему миру в качестве агента. Узнаем мы и о том, что Снейк одинок, семьи у него нет. Некоторых игроков наверняка порадует, что не все женские персонажи в играх Кодзимы интересуют Снейка романтически.

Вскоре мы поймем, что эта сцена закладывает фундамент для нескольких драматических поворотов. Маднар возвращается, и группа продолжает путь на север. Они подходят к узкому мостику над пропастью, и пожилой ученый вызывается пойти первым, потому что его жизнь наименее ценна. Когда девушка пытается за ним последовать, мост уничтожает ракета! Наташу отбрасывает к Снейку; он немедленно кидается на помощь. Снейк пытается подбодрить Наташу, но она повидала достаточно смертей – и понимает, что ей не выжить. На прощание она делится своими сожалениями. Наташа весьма поэтично использует фигурное катание как метафору – в жизни она боялась крепко встать на ноги и самостоятельно выбрать направление движения. Это сильный момент, посыл которого Кодзима еще не раз повторит в своих произведениях: человек должен сам управлять своей судьбой. Будучи вне себя от горя, Снейк говорит, что хотел бы еще раз увидеть Наташу на коньках. Напоследок она протягивает ему брошь, но уже не может объяснить зачем. Когда Наташа умирает, последняя ее мысль – о Фрэнке.

Маднар оглушен, его забирают патрульные. А в кадре появляется орудие, с которого запустили ракету: «Метал гир D» – во всем своем ужасающем великолепии!

Пилот орудия поражает не меньше, ведь это Грей Фокс – давний напарник Снейка по «Гончим»! Фокс глумится над Снейком, заявляя, что забирает Маднара и никому не позволит перебраться по мосту; на прощание он издевательски предлагает Снейку просто вернуться домой. Снейк переполнен гневом – и клянется, что так просто не отступится. Это поворотный момент в игре: от приключенческого исследования она переходит к интонации чистой вендетты против бывшего партнера. Игрок

должен ощутить прилив сил и эмоций – хотя бы желания отомстить за Наташу. Но мост разрушен, так что Снейк вынужден придумать что-то необычное.

Ему не остается ничего, кроме как воспользоваться дельтапланом, найти который помогает Холли. Мы еще немного исследуем внутренности Занзибарии, к которым раньше не имели доступа: госпиталь с ранеными солдатами и скрипучим деревянным полом; непроглядно темную спальную, где храпят противники; сауну, где Снейк сталкивается с голым мужиком (черный кружок, коим прикрыто все неприличное, комично качается взад-вперед по мере его движения)[43]. Мы выясняем, что брошь Наташи сделана из некоего пластичного металла, который при нагревании и охлаждении превращается в два разных ключа, и находим новые устройства, способные нам помочь, – например, коврик с оптическим камуфляжем, прикрывшись которым Снейк может стать совершенно невидимым, пока он неподвижен.

Чтобы перелететь через пропасть, Снейку нужно забраться на высокую точку – доехать на лифте до 20-го этажа. Но на 19-м происходит нечто странное: лифт останавливается, и со Снейком выходит на связь Грей Фокс! Фокс прощается со старым товарищем, ведь на того вот-вот нападет отряд убийц, обученных бою в тесноте. Снейк проклинает Фокса и готовится к кровавой перестрелке в крошечном пространстве. Он побеждает – но в процессе лифт ломается и падает. Снейк терпеливо возвращается наверх – теперь пешком – и на десятом этаже подрывает запертый проход и получает доступ к внешней лестнице. Увы, стоит на нее ступить, как его замечают – и на сей раз охрану недостаточно просто перебить, потому что приходит все новая и новая подмога, а уровень тревоги не падает, пока Снейк не скроется. Вооруженная охрана будет гнаться за ним десять пролетов, но на двадцатый этаж он взбежит один. Здесь охраны много, однако Снейку удается ее миновать и выбраться на балкон – по словам одного из детей, его построили, чтобы наемники могли тренироваться в прыжках с парашютом.

Но все не так просто. Снейка снова вызывает прежний загадочный «поклонник» – и рассказывает, что здесь дуют опасные ветры, которые не дадут ему спокойно перелететь пропасть: нужно дождаться момента, когда ветер подует на север. Направление ветра можно определить, закурив, либо прибегнуть к плану посложнее и бросить дымовую шашку (их Снейк подобрал ранее), а потом посмотреть на стрелку, указывающую направление ветра. Правда, если шашки закончатся до того, как ветер сменится, идти за новыми придется довольно далеко. Подобные детали добавляют даже простым задачам в Metal Gear 2

напряжения, потому что провал вполне реален.

Но вот Снейк наконец-то перелетает пропасть под героическую музыку, приземляется и спешно выдвигается в путь. На той стороне базы его ожидают новые увлекательные битвы с боссами, сомнительные загадки и мучительные хождения по локациям, где он уже был. Мы деремся со специалистом по засадам на поле, заросшем высокой травой; убеждаем охранников-тугодумов в том, что уже ночь, заставив ухнуть сову, после чего те отключают напряжение защитной решетки; нейтрализуем опасные лужицы серной кислоты, кидая в них пайки, содержащие шоколад. К тому моменту, как мы наконец-то добираемся до доктора Марва, игрок наверняка либо утомился от всех этих нелепостей, либо окончательно убедился: Кодзима – гений, равного коему среди гейм-дизайнеров нет. Мы открываем дверь в камеру, где держат доктора Марва, но видим мрачную сцену: доктор Марв мертв, а над его трупом стоит доктор Маднар. Старик сообщает Снейку дурную весть, заявляя, что слабое сердце Марва не выдержало. Снейк кидается к телу и подмечает следы на шее, но Маднар заверяет, что все в порядке, потому что планы OILIX в безопаности. Дело в том, объясняет Маднар, что доктор Марв был игроманом – и спрятал микрофильм с формулой внутри картриджа для MSX!

«MSX… это самый продаваемый компьютер в мире, верно же?» – отвечает Снейк, давая нам понять, что действие игры происходит в какой-то параллельной вселенной.

«А потом он спрятал картридж вон в том шкафу», – продолжает Маднар.

«А где ключ?»

«Не знаю… это я из него вытащить не смог. То есть… то есть он мне не сказал!»

Интуиция немедленно подсказывает Снейку, что дело нечисто, но тут его вызывают. Это Холли – она хочет предупредить, что после падения Аутер-Хэвен история Маднара развивалась довольно мрачно. С базы его спасли, но научное сообщество отвернулось от него из-за радикальных взгядов, и репутацию великого ученого он потерял. Обиженный Маднар захотел отомстить – и вот тогда-то Занзибарии и удалось его завербовать! В роли секретного агента он смог переправлять научные разработки со всего мира сюда, в высокотехнологичное государство Биг Босса. И с доктором Марвом он подружился затем лишь, чтобы проследить за ним, поймать его и добыть для Занзибарии секрет OILIX.

Пойманный с поличным, Маднар не отпирается – и объясняется. Он говорит, что за свои успехи в робототехнике

заслуживал признания, но политиков волновали лишь СОИ[44], ЯОНЭ[45] и «мозговые бомбы»[46].

Маднар на этом не заканчивает. Он знает, что у Снейка есть брошь, способная превратиться в ключ к шкафчику, и требует ее отдать. Когда Снейк выходит из-за кровати, безумный старик кидается на него сзади и начинает душить! Снейк не может нормально атаковать (и круто приложить плечом, очевидно, тоже не может, хоть он и элитный оперативник), так что, пока его не задушили, остаются два варианта – в равной степени радикальные. Можно либо стрелять в самого себя радиоуправляемыми ракетами – так, чтобы они облетали Снейка и попадали в висящего на спине старика (да, игра постулирует, что это безопасная тактика); либо разбросать вокруг мины и наступать на них, надеясь, что Маднару от этого будет хуже, чем ему. Но какой бы безумный план Снейк ни породил, действовать надо быстро!

Получив достаточно урона, Маднар падает на пол, как куль с картошкой. Чтобы брошь превратилась в ключ к шкафчику, ее надо заморозить, но Снейку вряд ли повезло принести ее сюда в правильном состоянии. Единственное место с достаточно низкой температурой – это холодильник в столовой, а путь туда неблизок. Самые сообразительные игроки к этому времени могли заметить, что с помощью конвейеров и грузовиков можно сократить путь, если залезть туда в картонной коробке (и получить экспресс-доставку по всей Занзибарии). Но если игрок об этом не догадался, ему снова придется, чертыхаясь, возвращаться по локациям, где он уже был, – а этого в игре и так предостаточно. Если же Снейк чудом принес брошь именно замороженной, он может сразу открыть шкафчик. Тот пуст. Вместо картриджа внутри дыра, через которую можно пролезть. Так Снейк попадает в крысиное логово: картридж к MSX охраняют десятки беспокойных и голодных тварей. Даже с крысами тут так просто не разберешься – и Снейк связывается с Норденом, экспертом по животным. Тот объясняет, что выманить крыс можно пайками, в которых есть сыр. Снейк использует сыр, выманивает грызунов, уничтожает их и забирает картридж.

Когда Снейк выбирается наружу, тяжело раненный Маднар лежит на прежнем месте. Он читает свой финальный монолог. Его дочери, Элен, удалось найти баланс между Востоком и Западом – но для него самого между ними по-прежнему стена. Он хотел бы, чтобы Снейк уничтожил «Метал гир» во имя Элен. Снейк спрашивает, как это сделать, и Маднар отвечает, что броня робота все еще уязвима на ногах и что стоит использовать гранаты.

Снейка лишают удовольствия видеть, как Маднар умирает:

в ответственный момент под ним без видимых причин открывается тайный люк, и он по длинной шахте падает в маленькую и грязную комнатку под землей. Из комнатки ведут четыре двери.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

По внутренней связи он слышит голос Грея Фокса. Тот заверяет, что старик сошел с ума: у «Метал гира» нет уязвимостей! – и приглашает Снейка прийти и убедиться в этом самостоятельно. Обшарив местность, Снейк добывает гранаты и готовится вновь встретиться с чудищем лицом к лицу – на сей раз в бою.

Бой с «Метал гиром D» – очень сложный. Он снаряжен пулеметами, которые буквально поливают вас пулями, и ракетницами, снаряды из которых способны заворачивать за угол, чтобы догнать Снейка. Еще робот топает, надеясь вас раздавить и оттесняя к стенам. Выбрать правильную точку, улучить момент и бросить-таки гранату сложно, но все же возможно.

Не стоит забывать, что в оригинальную Metal Gear команда Кодзимы не смогла добавить настоящую драку с заглавным роботом, в версии для NES его и вовсе не было, а в Snake's Revenge мы стреляли в «Метал гир» управляемыми ракетами через заграждения. На сей раз Кодзима хотел сделать все по-настоящему – и всем показать, на что он способен, если дать ему свободу и время. Metal Gear 2 была высказыванием, а эта драка с боссом – восклицательным знаком в нем.

Взрыв робота поджигает все снаряжение Снейка, потому что тот стоял в радиусе поражения. Перед ним – Грей Фокс: в последнюю секунду он катапультировался из кокпита. В руках Фокс держит картридж – и говорит с издевкой: «Гори в огне, Снейк! Теперь он мой!» Фокс выбегает – а Снейк горит во вполне прямом смысле. Полковник Кэмпбелл поспешно подсказывает: раз вещи горят, их нужно срочно бросить, иначе конец. Игрок вынужден открыть инвентарь и вручную выкинуть все предметы. Это мучительный момент, ведь мы избавляемся от крутого снаряжения, которое собирали на протяжении всей миссии. И вот мы вновь столь же уязвимы, как в начале игры, и из оружия у нас только кулаки.

Мы гонимся за Фоксом и попадаем в крошечную комнатку, напичканную минами. Настало время противостояния между Снейком и его старым товарищем, которого он спас в Аутер-

Хэвен. Снейк клянется выбить это безумие из головы Фокса, но, как только начинается бой, на связь выходит Джордж Кеслер[47], эксперт «Гончих» по наемникам и человек, все это время помогавший Снейку распознавать уязвимые точки боссов. Снейк с Кеслером наперебой нахваливают Грея Фокса: он лучший наемник в мире, «Гончие» его уважают и обожают, а еще он – последний обладатель самого элитного позывного в организации, «Фокс» («Лис»). Кеслер кое-что рассказывает о биографии таинственного бойца. Его реальное имя – Фрэнк Йегер. Американское общество он возненавидел, когда США десять лет назад отказали в грин-карте его бывшей возлюбленной, фигуристке с востока по имени Наташа Маркова! Оказывается, «Хантер» – лишь псевдоним, под которым он жил в годы своих отношений с Наташей (jaeger означает «охотник» по-немецки, а hunter – по-английски). Да не упустит игрок всю иронию ситуации: и Наташа, и Йегер попали в Занзибарию из-за того, что по политическим причинам не могли быть вместе в Америке, встретились здесь, но не узнали друг друга.

Так начинается рукопашный бой на минном поле – с некогда соратником, а теперь противником. Бой этот настолько напряженный, что игроки наверняка запомнят его надолго. Наступать на мины – смерти подобно, так что если Снейк хочет нанести больше ударов, чем пропустить, ему придется очень аккуратно маневрировать. Прятаться больше некуда, в запасе не осталось никаких фокусов – только пылающая воля двоих людей. И вот Снейк наносит последний удар, окровавленный Фокс падает.

> НА СЕЙ РАЗ КОДЗИМА ХОТЕЛ СДЕЛАТЬ ВСЕ ПО-НАСТОЯЩЕМУ – И ВСЕМ ПОКАЗАТЬ, НА ЧТО ОН СПОСОБЕН, ЕСЛИ ДАТЬ ЕМУ СВОБОДУ И ВРЕМЯ.

Самонадеянности у него наконец-то поубавилось. Теперь он признает, что, быть может, настало время передать титул «Фокса», и объясняет Снейку, почему его судьба сложилась именно так. В отличие от Снейка, он был не просто бойцом «Гончих»; у него есть перед Биг Боссом личный долг. Тот дважды спасал ему жизнь («Как спас он местных детей», – отмечает Фокс). В первый раз это было во Вьетнаме, где Фокс попал в чудовищный трудовой лагерь за то, что он наполовину белый; во второй раз – в Мозамбике, где его пытали за принадлежность к РЕНАМО[48] и противодействие коммунистам. Значит, Фокс выплачивает этот долг? Нет, отвечает он, все глубже. Он ненавидит войну – но не может без нее. Мужчины вроде них со Снейком, говорит Фокс, не в силах вписаться в нормальное общество, а тем более построить

отношения с женщиной. Их инстинкты, даже сама их природа требуют убийств и схваток, которые готов предоставить Биг Босс. Снейк клянется, что никогда не повторит судьбу Фокса, и Фокс уносит это обещание с собой в могилу. В конце концов, он не хочет, чтобы Снейк подвел своих «поклонников». «Так это был ты!» – восклицает Снейк. Да, Грей Фокс чувствовал, что за свой эгоизм обязан дорого расплатиться – и доверил взимать эту плату лишь Снейку. На прощание Снейк ободряет Фокса словами о Наташе, которая ждет его на том свете, и Грей Фокс искренне благодарен.

Как и другие боссы в этой игре, сломленный мужчина подрывает себя и исчезает во вспышке пламени, оставляя лишь картридж. Снейк его поднимает, но по внутренней связи вдруг звучит голос:

«Сюда, Снейк!»

Открывается дверь. В коридоре слова повторяются – и еще одна дверь зловеще распахивается. Выбора у Снейка нет, и он входит.

Попадает Снейк в большой зал, в котором множество дверей и мелких комнат. Его приветствует в Занзибарии сам Биг Босс. «Я знал, что ты вернешься», – говорит он, но Снейк любезничать не намерен. Он признается, что пришел сюда, чтобы избавиться от ПТСР и кошмаров, что преследуют его вот уже три года, с операции в Аутер-Хэвен. «Они не уйдут никогда», – объясняет повидавший многое командир. По его словам, всякий, кто испытал восторг и напряжение войны, непременно будет вновь и вновь искать способы пробраться на поле боя – до конца своих дней. Пробудившись, боевые инстинкты никогда уже не засыпают, и ничто: ни деньги, ни власть, ни секс – не могут их заглушить. Смысл жизни воина – лишь война, и Биг Босс готов подарить этот смысл многим. Снейк смеется над тем, что его противник претендует на нравственность, но в ответ Биг Босс обращает его внимание на детей, попадавшихся на пути по Занзибарии. Все они осиротели из-за войн, начатых кем-то другим, но однажды повзрослеют и сами станут солдатами – и война подарит их жизням цель. Развязывать войны, раздувать их, спасать жертв, а потом растить из них воинов, которые смогут подпитать следующий цикл войн. Тогда войны будут вечными – и жизнь никогда не потеряет смысл.

«То есть, говоришь, у вас много вакансий?» – язвит Снейк.

«На поле боя мы с тобой – ценный ресурс, – отвечает Биг Босс. – Но „дома“ мы лишь бремя. Если повезет, нами заинтересуется какой-нибудь писака из паршивого таблоида. Мы с тобой обречены на эту жизнь – пока не подохнем в бою, как

собаки».

Снейк заверяет Биг Босса, что ему бой остался только один: против Биг Босса и своих кошмаров, – но легендарный солдат мрачно предупреждает: «Неважно, кто из нас сегодня победит. Бой продолжится. Проигравший освободится от битв, а победитель останется. И тот, кто выживет, все равно закончит свои дни солдатом». Эти слова задевают оперативника с позывным «Солид Снейк» за живое. Потрясенный, он вяло пытается убедить Биг Босса в том, что любит жизнь, но даже эти слова даются ему с трудом. Кажется, на самом деле убедить он пытается себя.

«Хорошо, Снейк. Я избавлю тебя от страданий. Как твой бывший командир я сделаю тебе последнее одолжение… и прекращу твои мучения».

Снейку такое одолжение не нужно, но Биг Босс продолжает:

«Серьезно?.. А как ты меня в таком состоянии собираешься победить? Без оружия?»

«Нельзя сдаваться. Сражаться надо до конца. Верь в победу, даже если все против тебя… Ты же сам меня этому учил».

«Даже я иногда ошибаюсь. Снейк! Это будет наш последний бой… давай покончим с этим!»

Следующая за этими громкими словами битва вполне им соответствует. Снейк и правда безоружен, а у Биг Босса есть пулемет. Снейк вынужден бегать по локации и искать хоть что-нибудь полезное. Находит пайки (шоколадные!) и карты доступа к отдельным камерам, пока в итоге ему не попадает в руки – вы не поверите – лак для волос. Используя радар, чтобы держаться от Биг Босса подальше, Снейк нейтрализует лужицы серной кислоты шоколадными пайками. Оглядывается, замечает зажигалку. Думаю, вы уже поняли, к чему это ведет – а если нет, время связаться с поддержкой! Пришла пора проверить, кто кого заборет: автомат или импровизированный огнемет!

Расклад сил резко поменялся. Снейк может пускать струю огня издалека, укрываясь за ящиками, а вот Биг Босс стреляет только в зоне прямой видимости. Легендарный солдат получает все больше и больше урона, не в силах противостоять Снейку, пока в итоге не роняет оружие и не бежит, пылая, по залу с криком: «Снейк!» Потом он падает, бормоча: «Ничего еще не кончено… не… кончено…» Обгоревшее тело обрушивается на пол, и последнее, что он шепчет бывшему подчиненному, прежде чем взорваться, – это слабое: «Снейк… Сн… е…»

ДОРОГА ДОМОЙ

Миссия выполнена. Пришло время возвращаться. Снейк выходит из комнаты с картиджем в руке – но вдруг со спины на него выбегает вооруженный солдат: «Ни с места!» Играет сигнал тревоги. К счастью, это лишь Холли – она прикинулась врагом и решила подшутить. Хихикая и извиняясь, она снимает форму – и напоминает Снейку, что они договорились снова встретиться, если он выживет. Остается понять, как им выбраться с базы; Снейк глупо шутит, предлагая вызвать такси. Теперь, когда оба они разрядили обстановку, напряжение спадает; Снейк вызывает пилота вертолета «Гончих» Чарли и предлагает встретиться в точке эвакуации. Холли протягивает Снейку пистолет, и они бегут. Да-да, игра еще не закончилась.

Вслед за ними в коридор высыпает охрана – и гонится за парой до лифта на поверхность, а потом и по джунглям до точки, где их должен забрать вертолет. Но в условленном месте его не видно; Снейк вызывает Чарли. Тот еще в десяти километрах, так что Снейку и Холли предстоит финальная схватка. Оглядевшись, Снейк находит удобное укрытие: выбегающие из узкого прохода противники оказываются как раз на линии его огня, но даже это ловушка: если Снейк не будет осторожен, он провалится в волчью яму! Подчас Кодзима бывает очень жестоким трикстером – его игрок всегда должен быть настороже. Прятаться больше негде, и Снейку остается лишь лицом к лицу встретить выбегающих на поляну противников, целую вечность расстреливая солдата за солдатом. Наконец у него попросту кончаются патроны, и противники окружают изможденную пару. Положение кажется безнадежным, но Чарли хирургически точно обстреливает врагов. Спасение! Холли и Снейк обсуждают, что успеют вернуться домой к рождественскому обеду. «Скорей бы уж. Видеть больше не могу эти пайки», – хмыкает Снейк. Нам показывают симпатичную катсцену, в которой вертолет поднимается и летит в закат, а потом идут титры.

Экран темнеет. Мы слышим – а вернее, видим записанный текстом – разговор полковника Кэмпбелла, Солида Снейка и Холли Уайт. Сослуживцы поздравляют Снейка с успешной операцией и приглашают вернуться в отряд. Незачем, отвечает Снейк: кошмары прошли. А что насчет картриджа с игрой? Ведь все еще нет уверенности, что он подлинный. Холли хочет вскрыть его и проверить, но Снейк предлагает вариант проще: вставить его в MSX и запустить. Компьютер есть у Кэмпбэлла. Троица запускает картридж. На знакомом синем экране загорается логотип MSX, все вроде бы нормально. Под логотипом виднеется надпись «VRAM[49]: 01К байт». Ничего не происходит. И все же Снейк уверен, что картридж настоящий, и Кэмпбелл со смехом

соглашается. В недоумении лишь Холли, но товарищи объясняют: если прочитать надпись задом наперед, получится KIO MARV! «Эта штука принесет миру много добра…» – говорит Кэмпбелл. Они обсуждают Марва и то, что он был настоящим геймером; но в политической игре, которая его затянула, шансов у него не было. Холли спрашивает Снейка, согласен ли тот, что этот картридж всех спасет, вот только Снейка уже нет. Она его зовет, но наемник пропал. «Куда он делся?» – удивляется Кэмпбелл. Холли дуется, что он манкировал их свиданием, и беседа заканчивается.

Дальше мы видим очаровательный «список действующих лиц», портреты которых затенены синим цветом, как в классических голливудских фильмах. В этом списке, очевидно, нет актеров озвучивания – потому что его у игры нет, а просто перечислены имена персонажей. В том числе, курьеза ради, вертолет Hind D и, конечно же, сам «Метал гир D».

ЗАМЕТКИ ПРО ГЕЙМПЛЕЙ

• Поле зрения патрульных стало шире, они теперь смотрят не только вперед, а умеют вращать головами. Заслышав что-нибудь подозрительное, они идут проверять, что происходит.

• В игре есть робот-мышь – с его помощью можно обмануть охрану, убедив их, что мышь и шумела. Тогда они прекратят искать источник звука.

• Маршруты патрульных стали длиннее. Благодаря этому факту и радару уровни кажутся большими и естественными.

• Теперь в игре можно ползать, чтобы спрятаться и не издавать звуков.

• Если спрятаться в картонной коробке там, где ее, по идее, не должно быть, охрана пару раз выстрелит по коробке, но потом решит, что внутри вряд ли кто-то прячется.

• Если надеть на голову металлическое ведро, каждый шаг будет издавать грохот, но зато Снейк станет неуязвим, когда присядет (очевидно, ведро как-то умудряется накрыть его целиком).

• Благодаря анимации портретов собеседников по радио те становятся интересными личностями, с которыми хочется выйти на связь не только ради подсказок, но и чтобы просто поболтать. Это уменьшает стресс игрока и разнообразит игру.

• Чтобы загнать Бегущего Человека в ловушку, нужно использовать радар и мины. В это время Снейк рискует задохнуться от ядовитого газа, что заставляет спешить.

• Если провести в ледяной воде канализации слишком много времени, Снейк простудится. Это приведет к нелепым ситуациям, когда он может в неудачный момент чихнуть и привлечь внимание охраны.

• Патрульные-манекены – дешевый способ напугать игрока, но они почти наверняка вызовут улыбку.

• Если запустить кассету с гимном Занзибарии, патрульные вытянутся по стойке смирно и будут игнорировать все, что происходит вокруг.

• С висящим в воздухе вертолетом Снейк сражается при помощи оригинальной, пусть и не очень удобной системы прицеливания.

• Чтобы продвинуть сюжет, брошку надо превращать в разные ключи при помощи разных температур.

• В другом месте для продвижения сюжета нужно определить направление ветра. Загадка имеет два разных решения, на которые наткнутся игроки с разными подходами.

• Чтобы его не заметили, Снейк теперь может прятаться под камуфляжным ковриком.

• Если некоторое время нести определенные предметы, те могут измениться. Это касается не только броши, но и, к примеру, яиц, из которых могут вылупиться как полезные, так и вредные животные.

• Следуя за патрульным к тайной локации, Снейк обязан в точности исполнять инструкции, иначе его ждет бесконечный лабиринт.

• Оригинальная игра стремилась очеловечить противников, делая так, чтобы время от времени они засыпали. Metal Gear 2 выходит в этом вопросе на новый уровень: теперь у противников есть предыстория, объясняющая, почему они на стороне Биг Босса. Окружение выглядит очень убедительно, ведь на базе есть столовая, туалеты и бараки.

«МОТОР!»

В Metal Gear 2: Solid Snake Ходео Кодзима нашел идеальный баланс, которого раньше не хватало его гейм-дизайну. В предыдущих двух играх Кодзимы действие и повествование были взаимоисключающими сортами удовольствия; они чередовались, разнообразили ритм игры – а теперь наконец-то гармонично слились. Чтобы этого добиться, надо было не просто ритмично переключаться между двумя аспектами игры, а наполнить ее всю конкретными смыслами, придать всему

верную интонацию, а потом доверить действие игровому движку, не ведя игрока за руку.

Чтобы этого добиться, Кодзима изобразил Занзибарию реалистичной – убедительной базой, где люди в самом деле могли жить, тренироваться и заниматься исследованиями. Он чуял, что игроки по достоинству оценят каждую кроху реализма, ведь в играх они привыкли к бессмысленным и абсурдным уровням, к тому же не имеющим никакого отношения к примитивным сюжетам. К примеру, если свести детей-сирот сугубо к их функциям, мы увидим, что в этой игре они заменяют военнопленных из первой части, предоставляя игроку подсказки; но смысл и тональность этого образа совсем иные. В новом произведении Кодзимы у сирот есть и другая роль: они символизируют последствия бессердечной бомбежки НАТО, необходимой, чтобы прикрыть неприглядную правду; а это, в свою очередь, объясняет, почему в Биг Боссе увидели спасителя те, кто устал от западного лицемерия и давления. Сироты напоминают о том, как неутолимо Биг Босс жаждет бесконечной войны. И все это – в простой системе подсказок.

Пожалуй, можно сказать, что все в игре подспудно раскрывает ее сюжет. Возможность найти в Занзибарии настоящую столовую с настоящим холодильником, в котором лежит настоящая еда, совершенно поражала воображение – как и возможность зайти в сауну и увидеть там солдата, пытающегося отдохнуть после смены. Как будто герои – живые люди, а не пушечное мясо для Рэмбо. При этом обе эти локации важны для продвижения по сюжету, что так или иначе принуждает игрока обратить на них внимание; подобным образом работали загадки в Snatcher. Если ты не запоминаешь, что видишь вокруг, то не сможешь пройти игру. Подобный дизайн, который не только реалистичен, но еще и находит способ сделать так, чтобы на реализм опирались возникающие перед игроком задачи, редок в индустрии – и всегда был таковым.

Трудно оценить, в какой степени игроки уловили страсть Кодзимы к кинематографу, но даже по портретам ясно, что он с радостью делал отсылки к Голливуду. Как я уже упоминал, нарисованы эти портреты были не мультяшно, как в оригинальной игре, а походили на живых людей. Портрет Солида Снейка в интерфейсе радио напоминает Мела Гибсона из «Смертельного оружия» (1987) – то, как свисает у него изо рта сигарета, когда используется этот предмет, только подчеркивает сходство. Биг Босс – буквально двойник Шона Коннери в повязке на глазу. Грей Фокс очень похож на Тома Береджера из фильма «Взвод» (1986), а доктор Маднар перерисован со знаменитой

фотографии Альберта Эйнштейна. Лицо Джорджа Кеслера весьма напоминает Дольфа Лундгрена из «Красного скорпиона» (1988), а Кио Марв мог бы сойти за одного из офицеров гестапо из «Большого побега» (1963). В поздних переизданиях игры все эти портреты заменили на более анимешные, так что отсылки потерялись – возможно, потому, что компания опасалась претензий, связанных с использованием чужих лиц без разрешения. Внешность одного из героев зарегистрировали и того раньше. Мастер Миллер, учитель Снейка, в этой игре предстает специалистом по выживанию и помогает нам перемещаться по Занзибарии; здесь у него темная кожа и волосы. В следующей же игре он стал светлокожим блондином. Что же касается Роя Кэмпбелла, поклонники сходятся на том, что он напоминает Ричарда Креннана из «Первой крови» (1982), хотя лично мне кажется, что повлиял еще и Хью Миллз из «Псов войны» (1980).

Дело в том, что хоть изначально образ Солида Снейка был вдохновлен Снейком Плисскеном, именно Джейми Шеннон из «Псов войны» превратил его в человека и подарил ему более глубокие переживания. Этот фильм не стал блокбастером и даже не получил особо высоких оценок критиков, но впечатлил Кодзиму, показав ему, что истории про войну можно рассказывать иначе – не следуя стереотипам про бравых вояк. «Псы войны» совсем не похожи на «Большой побег», «Рэмбо» или «Побег из Нью-Йорка»: это история про наемников-фрилансеров, которые берутся за свою миссию по сугубо эгоистическим причинам – не ради патриотизма или справедливости и не потому, что их заставили. Шеннон проводит разведоперацию по заказу частной компании, которая планирует разрабатывать бесценные ресурсы страны третьего мира – цель не слишком благородная; вернуться и свергнуть правящую группировку он в итоге соглашается лишь потому, что его поймали, избивали и пытали. Его мотивации – алчность и месть.

Кодзима вообразил мир без идеологем, политических убеждений и правил. В холодном мире наемников не было отголосков истории его отца про Вторую мировую – того, как он ненавидел войну и при этом оставался парадоксально лоялен своей стране. Вместо этого Кодзима надергал элементов из разных источников – например, сигареты «Лаки Страйкер». В Metal Gear 2 эти сигареты возвращаются – и вот совпадение: именно «Лаки Страйк» берет на свою миссию персонаж Кристофера Уокена. Солид Снейк пробирается в Занзибарию – милитаризированное государство, затерянное в недрах джунглей и управляемое тираном. Страна, которую освобождает Шеннон в «Псах войны», называется Зангаро, и это тоже вымышленная

африканская республика с военным во главе, расположенная в джунглях. В начале фильма Шеннон знакомится с иностранным журналистом, который с ненавистью относится к местной диктатуре и подозревает Шеннона в том, что он шпион ЦРУ. То же происходит и со Снейком – только на сей раз на ЦРУ работает сама журналистка. В Зангаро Шеннон вынужден полагаться на местного гида, который помогает ему пробраться сквозь густые джунгли и рассказывает про местную фауну, а Снейк в Занзибарии следует за конкретным патрульным по лабиринту зарослей. В фильме есть кадр, где Шеннон с напарником едут на грузовике по мелкой реке, по берегам которой стоят дети – без взрослых; эта сцена вдохновила Кодзиму на секцию в болоте, где Снейк случайно встречает детей и беседует с ними о том, как здесь ездят грузовики. В конце фильма Шеннон с напарниками пробираются на военную базу (используя взрывчатку!) и нейтрализуют бронетранспортеры противопехотными минами; там видно, что наемники рады вернуться от унылой жизни к адреналину схватки с противником. В сценах, где Шеннон вербует напарников, они даже рассказывают ему, как им опостылел брак и как мучительно они хотят избавиться от хандры; в мире видеоигр Кодзима раскрывает этот же сюжет историями Грея Фокса, Солида Снейка и Биг Босса.

И все же, несмотря на всю свою амбициозность, Metal Gear 2 – очень необычная игра, которая заслуживает критики тем же самым, чем похвалы. Необходимость искать в мануале расшифровку кода для перестукивания и угадывать радиочастоту в перевернутых буквах и цифрах не имеет никакого отношения к основной сути игры – стелсу и дракам. Не имеет к ним отношения и необходимость приманивать голубей пайками или добиться от совы уханья, чтобы охрана решила, что уже наступила ночь. Да, все это забавно, но в таких задачках легко запутаться, они сбивают с толку и могут отвадить от игры. Чтобы в полной мере насладиться всеми этими разрозненными элементами, нужен особый склад ума, особенно если не очень внимательно следишь за общим сюжетом, который их связывает. Если оценивать Metal Gear сугубо как стелс-экшен, странные попытки оригинальничать ее только портят – и не добавляют реиграбельности. Может, вернее было бы охарактеризовать ее жанр не как стелс-экшен, а как «игру от Хидео Кодзимы» – а это определенно удовольствие не для всех.

КРАЖА ИДЕНТИЧНОСТИ

Как вы уже знаете, Metal Gear 2 не увидела свет на Западе еще целых пятнадцать лет – она вышла намного позже, чем бренд Metal Gear обрел там новую жизнь и закрепил популярность. Но не все отдают себе отчет в том, насколько сильно это – в сочетании с существованием Snake's Revenge – повлияло на репутацию серии в 90-е, когда все остальные большие франшизы выпускали новые части. На Super Nintendo выходили новые модные Mario, Mega Man, Zelda и Contra; как и должны были выходить хиты. Эти сиквелы превращали первых любителей соответствующих игр в преданных поклонников: вместе с техникой улучшался и дизайн самих игр, давая аудитории то, что им изначально полюбилось, и приучая к мысли, что с каждым новым шагом технологий им дадут еще больше. То, что Metal Gear пропустила 16-битную эру, лишило ее определенной части популярности.

Для американцев Metal Gear была безбашенным стелс-экшеном с безумным руководством и героем в духе Рэмбо – как Contra, только с элементами скрытности. Для них это была серия игр от Ultra Games. Они не знали ни кто такой Хидео Кодзима, ни того, как значима эта серия в Японии. Знай они, Кодзима, без сомнения, куда раньше стал бы звездой уровня Сигэру Миямото, создателя Mario и Zelda.

Но Кодзима не обиделся на команду Snake's Revenge – в основном потому, что они не стали скрывать от него действия Konami и поделились подробностями о планах компании. Эти инсайды дали ему фору и помогли доказать руководству, какой он крутой дизайнер по сравнению с их прихлебателями из подразделения Nintendo. Ни в одной из жалких потуг Ultra Games не было драки с действующим, опасным «Метал гиром», а у него была. Стартовый ролик, в котором игра делает акцент на силе и возможностях «Метал гира D», – это его заявка на превосходство над унылыми компьютерными экранами и неподвижными роботами из игр для NES. Неслучайным был и замыкающийся в кольцо лабиринт в джунглях; это улучшенная версия той же идеи из портированной первой части игры – где она Кодзиме крайне не понравилась. Если набрать Джорджа Кеслера во время финальной битвы, до нас даже может донестись «слух» о том, что Биг Босс стал киборгом. (На полях: когда Кэмпбелл представляет Кеслера Снейку, он замечает, что тот знает про наемников все, но его ни в коем случае нельзя спрашивать о блюдах из китовьего мяса. Эта странная реплика – отсылка к одной из ранних сцен в Snatcher, где в желудке покойного напарника Гиллиана Сида нашли китовое мясо. Ее значение мы поймем позже.)

Кодзима вновь не оплошал. Metal Gear 2: Solid Snake имела

успех в Японии, где привлекла к себе внимание проработанным, обдуманным и оригинальным дизайном. Еще сильнее Konami удивили скорость и эффективность, с которыми Кодзима работал. Игра была сделана быстрее, чем Snake's Revenge, но превзошла ее по всем параметрам. И компания задумалась о том, что талантам Кодзимы можно найти иное применение.

6
Policenauts (1994)

Хидео Кодзиму перевели в отдел Konami по курированию производства; их задачей было наводить порядок в командах разработчиков и следить за тем, чтобы дела продвигались[50]. Когда он общался с разработчиками по поводу их проектов, его поразило, как раздраженно они реагировали. Оказывается, его твердый и неуступчивый подход к работе был в индустрии редкостью! Отдел просуществовал недолго, всего через год его распустили, но опыт курирования производства научил Кодзиму мыслить не только как дизайнер, но и как продюсер, что очень помогло ему в дальнейшей карьере.

После этого он попал в Seishin – исследовательский центр Konami, где работали с передовыми технологиями вроде полигонов. Это был самый авангард видеоигр. Кодзима был впечатлен тем, с профессионалами какого масштаба ему довелось здесь столкнуться, и быстро отметил, как сильно может измениться проект, если над ним работает звездная команда.

В Seishin Кодзима сделал кое-что примечательное: он разработал собственную утилиту для скриптования, чтобы при работе над следующим квестом иметь полный контроль. Больше ему не придется спорить с программистами. С помощью этой же утилиты он смог бы переработать и Snatcher, превратив ее в ту игру, которую замысливал, из той, которую сделали ему программисты. Вот как он рассказывал об этом The Guardian:

> *«Я объяснял программистам, что хочу увидеть: изображение на экране, или звук, или музыку. Но они не делали то, чего я просил, а делали что-то свое, что казалось им более уместным.*
>
> *Делать игры тогда мне было очень тяжко. Я хотел держать все под контролем. Так что после выхода второй Metal Gear я сделал собственный движок для скриптования и решил, что отныне буду делать квесты – где смогу управлять тем, в какой момент проигрывается анимация или запускается музыка. Тогда я сделал Snatcher и Policenauts. Так я вернул себе творческий контроль»*[51].

Ему недостаточно было придумать, описать, распланировать игру и руководить ее разработкой. Нужно было управлять тем, в какую именно секунду происходит каждое событие на экране, – и это было так важно, что он не хотел просить об этом

программистов. Контроль был ключевой проблемой. Как великие режиссеры, продумывающие каждый кадр, Кодзима отказывался идти на компромиссы.

> КОДЗИМА БЫЛ ВПЕЧАТЛЕН ТЕМ, С ПРОФЕССИОНАЛАМИ КАКОГО МАСШТАБА ЕМУ ДОВЕЛОСЬ ЗДЕСЬ СТОЛКНУТЬСЯ, И БЫСТРО ОТМЕТИЛ, КАК СИЛЬНО МОЖЕТ ИЗМЕНИТЬСЯ ПРОЕКТ, ЕСЛИ НАД НИМ РАБОТАЕТ ЗВЕЗДНАЯ КОМАНДА.

В отделе по курированию производства Кодзиме довелось поработать со строптивыми сотрудниками, и он пришел к выводу, что неорганизованные и неэффективные команды во всем проигрывают организации, в которой все решает один человек. Устав от разработки Metal Gear, он сделал свой первый квест; раздражение на процесс создания Metal Gear 2 вылилось во второй. Новый движок решит все проблемы. Policenauts станут подлинным воплощением его авторского видения.

2042: КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ ПРО НАПАРНИКОВ-ПОЛИЦЕЙСКИХ

Чтобы подчеркнуть кинематографичность этой игры, Кодзима решил начать ее с того, что невидимый женский голос приветствует игрока тоном конферансье на премьере: «Благодарим вас за терпение. Наша картина начинается. Наслаждайтесь!»

Как вы, наверное, уже догадались, Policenauts – игра по полицейских-космонавтов. Человечество основывает первую колонию на орбите, и теперь ему требуются особые полицейские, способные решать проблемы и на земле, и в космосе. Джонатан Ингрэм – один из первых курсантов этой программы, но из-за несчастного случая он 25 лет дрейфовал в космосе и спал в состоянии криогенной заморозки. Таким образом, как и в Snatcher, здесь есть внятное обоснование тому, почему все вокруг такое незнакомое – хотя и не совсем уж чуждое – и отличается от воспоминаний героя. По сюжету, героя наконец-то спасают; он возвращается на Землю и берется за частный сыск. Все, кого он знал, успели состариться, у них новая жизнь – в том числе и у его (бывшей) жены, которая приходит в свежеоткрытое агентство Ингрэма обсудить исчезновение ее нынешнего супруга. Когда она выходит из офиса, ее неожиданно убивают; опираясь на немногочисленные улики, герой начинает разматывать дело в поисках истины.

Процесс этот приводит его на «Дальний Берег» (Beyond Coast), космическую колонию в форме цилиндра. Здесь он находит своего старого напарника, Эда Брауна, который, как водится, «слишком стар для этого», но все равно соглашается помочь. Вместе они – неприкрытые клоны Риггса и Мерто из «Смертельного оружия», что внешне, что по характеру. Ингрэм, с его анимешно-синим начесом и сигаретой во рту, – тип бестактный и неуправляемый, импульсивный и готовый на все, а Браун – нахмуренный, скептичный и равнодушный старый коп, который становится напарником в клоунаде Ингрэма. Ну, когда Ингрэм не занят тем, чтобы флиртовать и откровенно лапать каждую первую привлекательную женщину в игре – а их там много.

Policenauts куда ярче выражает личные вкусы и фантазии Кодзимы, чем все, что он делал до или после. В детстве он мечтал быть космонавтом – эта мечта зародилась, когда он посмотрел «Планету обезьян» (1968). На втором месте была работа детективом в полиции Лос-Анджелеса – на что тоже вдохновили фильмы, теперь уже про сыщиков. Кодзима всегда любил нуар и фантастику, часто фантазировал на эти темы. Policenauts стала идеальным слиянием его любимых тем. Он понимал, что хороший детектив поднимает запретные темы, показывает рабочий процесс сыщиков, оригинальные методы раскрытия преступлений и проливает свет на темную сторону человеческой жизни. А хорошая фантастика осмысляет неожиданные возможности, неизбежные следствия развития технологий и непознанное. Трудно придумать лучший способ выразить себя для Кодзимы, чем игра, где два эти компонента соединяются, – к тому же заскриптованная на его собственном движке.

Даже главный сюжет, закрученный вокруг подозрительной фармацевтической компании, уходит корнями глубоко в личную жизнь Кодзимы. Оба его родителя работали на фармацевтические компании – да и встретились, собственно, на работе. Сына назвали Хидео, потому что среди коллег отца это имя было популярно. Большинство родственников Кодзимы тоже имели отношение к фармацевтической индустрии, и у него с детства был доступ к различным лекарствам и веществам; дошло до того, что у его организма выработалась сопротивляемость, так что лекарства стали хуже работать. В общем, он хорошо знал бюрократическую сторону фармацевтической индустрии: как исследуют опасные для здоровья факторы, как ведут переговоры с врачами и представителями власти, как оформляют патенты и т. д. – и все это играет роль в Policenauts.

Конечно, есть там и прямые отсылки к предыдущим играм.

Джонатан встречает некую Мэрил Сильверберг, суровую, опытную и не слишком женственную героиню, о которой сказано, что она – последний представитель отряда «Гончих» из сил особого назначения, и более того – имела непосредственное отношение к падению Занзибарии. Отсылка весьма прямая, не так ли? Позже мы видим камео Рандама Хаджиле и Джейми Сида из Snatcher. На мишенях в тире напечатаны изображения роботов-снэтчеров, и там же слышны музыкальные отсылки к прежним играм Кодзимы. В общем, поклонник его работ может раскопать тут залежи интересного – что многие и сделали.

Кодзима создал в Policenauts мир, где хотел бы жить сам и где игроки с похожими вкусами могут провести долгие часы. Вполне вероятно, что об этой игре он размышлял еще до того, как взялся за Metal Gear 2, – это кое-что в ней объясняет. В те дни ему логично было крутить в уме «Смертельное оружие», а еще он планировал дальше делать только квесты. Оригинальное «Смертельное оружие» увидело свет в 1987-м, а первый сиквел вышел, когда велись работы над Metal Gear 2, освежив интерес к серии. А еще, поработав в Seishin, Кодзима убедился, что компьютерные технологии активно развиваются. Через год после найма в Seichin он с помощью своего движка полностью переработал Snatcher под платформу PC Engine, но особенно его радовало, что Policenauts выйдут на платформе еще более продвинутой – NEC PC-9821 (сокращенно PC-98). Все складывалось одно к одному: Кодзима готов был преподнести тем, кто со времен Snatcher ждал от него нового квеста, эпичную игру.

Благодаря развитию компьютеров главным отличием Policenauts от Snatcher должна была стать мышь. Возможность кликнуть куда угодно означала, что теперь взаимодействовать можно будет со всем экраном, а не опираться на неудобные меню, которыми Кодзима располагал раньше. Клик мышью был быстрее, смысл действия мог подстраиваться под контекст, и ощущалось это более естественно. Кликнув, игрок получал список вариантов. Если это телевизор, его можно включить. Если человек – рассмотреть или поговорить с ним. Если конкретно женская грудь, получите комментарий именно о ней. Если еще раз женская грудь, то, вероятно, второй. В третий раз – и третий комментарий может прозвучать: скажем, что думают о ней ваши напарники-копы. Да, до свадьбы, когда Кодзиме было к тридцати, это тоже входило в его идеальный вымышленный мир.

Кому-то такое может показаться сальным, но по меркам японской игровой индустрии того времени оно выглядело невинно. Всю историю видеоигр в Японии были популярны

эротические игры – «эроге»: от очаровательных симуляторов свиданий до радикальной порнографии, посвященной странным фетишам. По сравнению с этим возможность облапать стюардессу под предлогом того, что это якобы «спасает от высотной болезни», – решение остроумное и изящное. Более того: странно выглядела бы игра, в которой можно общаться с красивыми женщинами, но нельзя с ними пофлиртовать или хлопнуть по заднице. Женщины, разумеется, реагируют по-разному – кто раздраженно, кто польщенно, – но в целом эта разница невелика и ни на что особо не влияет.

Впрочем, Джонатан Ингрэм не совсем уж аморален. Про одно неприметное бистро, торгующее детской порнографией в виртуальной реальности, он говорит, что это последнее место, куда стоит брать с собой детей. В начале игры в аэропорту можно посмотреть по телевизору новости, и первый репортаж будет посвящен аресту работников VR-порностудии за создание нелегальной порнографии; отмечается, что из-за доступности она вредит несовершеннолетним. Джонатан прибавляет к этому, что, видимо, и на «Дальнем берегу» это проблема – как и на Земле.

Конечно, эта игра – далеко не только про скабрезности и секс. Основная ее часть – наблюдения за людьми, локациями и особенностями жизни в футуристической космической колонии. Один из ваших товарищей, Дэйв – молодой блондин, который, кажется, постоянно жует сэндвич. Он носит оранжевый спасжилет и очки, а нос у него слегка красный; все эти детали Джонатан прокомментирует, если кликнуть на них и выбрать вариант «осмотреть». Джонатан предполагает, что жилет – пуленепробиваемый, а в очки встроены продвинутые сенсоры, но Дейв – куда менее серьезный человек. Просто он фанат земной истории: по его словам, очки на нем – такие же, как носили пилоты бипланов, а жилет ему просто нравится. Важна и его рубашка: она показывает, что Дейв поддерживает движение за «репатриацию» – людей, которые выступают против «Дальнего Берега», потому что он идет против природы. Напарник Джонатана Эд Браун советует Дейву не распространяться о своем отношении к репатриации, потому что если это услышит кто не надо, тот легко может потерять работу. Политические сюжеты находят отражение в самых неожиданных местах.

Благодаря движку и нескольким годам планирования Policenauts вышла на порядок больше, чем Snatcher, вплоть до того, что экспозицию в ней можно назвать избыточной. Кодзима все еще не отучился писать слишком много, изливая на игрока детали всего на свете – от того, что сделанная из ацетатного волокна форма сотрудника на ресепшене отлично подходит для

работы в больнице, до многочисленных аспектов воздействия нулевой гравитации на женскую физиологию. Хардкорным японским геймерам, возможно, такое количество описаний вымышленного мира пришлось в самый раз, но для западной аудитории это выглядело так, будто автор в попытках выглядеть интересно только что не надорвался. Самые проходные диалоги не были озвучены – такое количество озвучивания раздуло бы бюджет игры до небес и не влезло бы на носитель. Кодзима лично курировал запись, чтобы и этот аспект игры полностью соответствовал его видению.

Metal Gear 2 стремилась добиться революционного баланса между сюжетом и кинематографичным экшеном, но это вело к слишком серьезному влиянию программистов, что усложняло разработку и вносило помехи в авторское видение. В Policenauts Кодзима вернулся к стилю «главное – сюжет, экшен – на втором месте», но экшен все-таки был. К примеру, он воспроизвел комичную сцену из «Смертельного оружия 3» (1992), где Риггс и Мерто пытаются обезвредить бомбу; как и в Snatcher, по игре раскиданы перестрелки. Прицеливание переработали под мышь – теперь игроку нужно было просто кликать по врагам, когда те показываются из укрытий. Вообще говоря, большинство геймплейных фишек игры опираются именно на мышь и разные способы взаимодействия с ней. Например, чтобы обезвредить бомбу, нужно провести курсором по лабиринту, не касаясь стен, как в мрачной версии старой настольной игры «Операция»[52].

Policenauts – творение одержимого ума, которое выглядит как претензия на magnum opus. Игра разбита на семь частей, апеллирует ко всему, что любит Кодзима, и использует новые технологии так, как прежде никто их не использовал. Там поднимается экологическая проблематика – игра показывает, что люди вынуждены были улететь в космос из-за разрушения озонового слоя. Это изобретательный квест с интересным дизайном, превосходящим соперниц того времени. Если игрок захочет погрузиться в мир, он обнаружит, что тот поразительно широк и глубок. А главное, Policenauts полностью соответствует авторитарному видению Кодзимы. Намного позже, в 2011 году[53], он подтвердил, что, с его точки зрения, «истинный» гейм-дизайнер – это человек, который контролирует все аспекты создания игры. Успех Policenauts убедил его в том, что это мнение справедливо, даже несмотря на то, что игра вышла менее харизматичной, чем Snatcher – детектив более компактный и захватывающий.

Главной бедой Policenauts стала избыточная свобода; в результате сюжет порой затянут, перегружен деталями

и нарциссичен – там, где игрок ждет энергичного триллера. Теперь, когда Кодзиму никто не ограничивал, юношеские проблемы с лаконизмом вернулись. Будто снова настали те дни, когда он присылал издателям романы на четыреста страниц, а им были нужны лишь сто.

ПЯТЫЙ ОТДЕЛ

Версия Policenauts для PC-98 вышла только в Японии в 1994 году. К тому времени Кодзима уже давно работал в другом офисе: он занимался организацией Пятого отдела разработки – группы, которая должна была специализироваться на играх для новой волны консолей, таких как PlayStation, 3DO и Sega Saturn. После повышения Кодзима возглавил небольшую команду разработчиков и начал планировать следующую игру, параллельно отдыхая от активной разработки – после игры, в которой он собственноручно заскриптовал каждую мелочь, это было необходимо. В течение 1994 года команда портировала Policenauts на обреченную 3DO[54] и многообещающую PlayStation, но только в Японии. Кодзиму это устраивало: релиз в Америке все равно принес бы кучу головной боли юристам, которым пришлось бы разбираться с авторскими правами, а его самого больше волновали японские геймеры со столь же голливудскими вкусами, как у него самого. То было простое время. Атмосфера в команде была добродушной, Кодзима приглашал коллег выпить или съесть ланч, и у них завязывалось приятельство.

Важным сотрудником Пятого отдела был молодой художник по имени Едзи Синкава, недавно окончивший вуз. Начинал он простым тестировщиком версии Policenauts для PC-98, но стал арт-директором, как только Кодзима заметил его талант. Вместе они доводили до ума новые версии Policenauts – Синкава добавлял визуальные элементы по мере необходимости. В следующем поколении техники его талант к созданию механических и трехмерных конструкций станет особенно важен.

Все внезапно изменилось в январе 1995, когда в Японии случилось катастрофическое землетрясение в 7,2 балла, которое многих лишило домов. Количество жертв насчитывало более 6400 человек. Страна была шокирована произошедшим, и, хоть офис Пятого отдела и не находился в эпицентре катастрофы, он все равно пострадал. Konami пришлось создать новое рабочее пространство для команды, которую со временем назовут «группой Кодзимы».

7
Америка

Необходимо сказать пару слов об американской поп-культуре 90-х. 80-е были сумасшедшим домом, набиравшим скорость на топливе из кокаина и нарциссизма без малейшего самоанализа или стыда. Все дружно кидались на любое, самое безумное поветрие и надеялись толпой прибежать в будущее раньше, чем проклятые Советы. В 90-е все это быстро сдулось.

Давайте начнем с 1993 года. Когда таблоиды узнают об исках вокруг «Неверленда», короля поп-музыки Майкла Джексона обвиняют в домогательствах к детям. Америка в шоке. Это само по себе кое о чем говорит: то были времена, когда Америка еще способна была испытывать шок. И хоть Джексона в итоге так и не осудили, «Неверленд» выглядел настолько сомнительно, что многие брови приподнялись – да так и не опустились. Зачем вообще суперзвезде международного масштаба, зарабатывающей сотни миллионов долларов, приглашать домой чужих детей «переночевать»? Отчасти имидж Джексона уничтожили новости и журналы, но окончательный гвоздь в крышку гроба забили подлинные летописцы той эпохи: стендап-комики. В те времена стендап был ключевым элементом культуры; комики облекали в слова темные стороны массового сознания и ничто не боялись вытащить на свет. Тех, кто слишком пристально следил за новостями, называли снобами, но каждый был рад посмеяться над мировыми событиями и поерничать на их счет.

В том же году другой легендарный поп-музыкант из 80-х, Принс, по неведомым причинам официально сменил имя на непроизносимый символ, так что его стали называть сложносочиненным оборотом «музыкант, прежде известный под именем „Принс“». Еще одна мишень для издевок, еще один удар по мейнстримной поп-культуре. Тогда же музыкальный сатирик «Странный Эл» Янкович выпустил Achy Breaky Song. Люди, измученные синглом Achy Breaky Heart Билли Рэя Сайруса (его крутили по радио целый год), были рады услышать, что не только им хочется наложить на себя руки каждый раз, когда они вновь слышат проклятую мелодию. Даже мир спорта сошел с ума: Майкл Джордан бросил Национальную лигу баскетбола ради Главной лиги бейсбола. Да что творилось-то? Все крутое вдруг будто нарочно стало отстойным. На голову падало небо – или, по крайней мере, звезды с него. А если хотите узнать, что пришлось в это время претерпеть обычному геймеру – поклоннику игр 80-х,

то имейте в виду, что в этом же году Голливуд решил подарить нам чудовищный фильм «Супербратья Марио» с Бобом Хоскинсом и Джоном Легуизамо.

1994 год почему-то прошел под знаком Тима Аллена и Джима Керри. Фырканье вместо человеческой речи и говорящая задница – пожалуй, трудно более емко выразить мейнстримную культуру того времени. Всего за год Керри превратился из героя сериала «В живом цвете» в звезду трех популярнейших комедий («Эйс Вентура: розыск домашних животных», «Маска», «Тупой и еще тупее»). А Тим Аллен воплотил некое мрачное пророчество, оказавшись звездой одновременно самого популярного телесериала («Большой ремонт»), самого кассового фильма («Санта-Клаус») и самой продаваемой книги («Не стойте слишком близко к голому мужчине»). Казалось, мейнстримная поп-культура наконец-то достигла дна – но тут раздался стук судейского молотка: в 1995 году легендарного игрока в американский футбол О. Джея Симпсона обвинили в убийстве. Страна пошатнулась. Падение продолжилось.

Но жива была и надежда: молодежь по всей стране искала новые звуки, новые смыслы, новые сообщества. На рок-частотах зазвучали гранж и альт-рок; как горячие пирожки разлетались новые блестящие рэп-альбомы. Radiohead, Screaming Trees, Smashing Pumpkins, Nirvana и другие группы дали прикурить синти-попу и глэм-року 80-х, а Тупак Шакур, Доктор Дре, Ice Cube и The Wu-Tang Clan под новым углом показали миру, каково это – быть черным. Оба этих экстремума подпольной культуры демонстрировали отношение к обществу, возмутительное для воспитанных людей, но тем они и привлекали. Они в равной степени показывали фальшь и семейных ценностей эпохи Рейгана, и накокаиненных глэм- и глиттер-рока, и накрахмаленных корпоративных стандартов. Это был глоток свежего воздуха. Полноценная контркультура.

Но где действительно можно было найти отдушину от мейстримной фигни, так это в играх. Да, американский подросток в 1993 году созерцал, как вокруг него рушится популярная культура, – но в то же время он мог поиграть с друзьями и одноклассниками в любое сочетание следующих новинок:

- Doom
- Star Fox
- Mortal Kombat II
- Secret of Mana
- Myst
- NBA Jam
- Syndicate

• Battletoads & Double Dragon
• Rock ‘n’ Roll Racing[55]
• Shadowrun[56]
• Ridge Racer (аркадная)[57]
• Mega Man X[58]

И это все – за один год. Истинный спасательный круг в мире культуры для скучающих подростков из любой среды. 1994 год прибавил к перечисленным играм:

• Donkey Kong Country
• Final Fantasy VI[59]
• UFO: Enemy Unknown
• WarCraft: Orcs & Humans[60]
• System Shock
• Super Metroid
• Earthworm Jim

Если вы хоть немного разбираетесь в игровой классике, то уже все поняли. Если нет – эти игры считаются жемчужинами. Пока другие формы развлечений пробивали дно, видеоигры выходили на новую высоту, и эти прекрасные релизы завербовали множество скучающих подростков, превратив их в горячих поклонников, пылко ждущих новинок.

К 1995 году контркультура набрала сил и бодалась с мейнстримом уже напрямую. Революция, так сказать, лилась из крана. Конечно, в процессе она разбавлялась и смешивалась со всем подряд, но зато добиралась до всех подростков. Контркультура стала выгодна – и потому коммерциализировалась. Фрики и просто мрачные подростки пугали родителей-обывателей, слушая новые любимые альбомы, в которых ругали истеблишмент. Они про все говорили с сарказмом – таков был базовый юмористический прием. Они были крайне циничны и лишены иллюзий, даже когда не совсем понимали, о каких иллюзиях речь. На сцену вышли антигерои, любители теорий заговора, интеллектуалы-провокаторы и едкие комики, а два бастиона простых, героических схваток: комиксы и рестлинг – стали «экстремальными».

На страницах комиксов все чаще мелькали Каратель, Дэдпул, Карнидж, Спаун и другие герои, которые убивали, ругались, нарушали закон, но главное – ломали стереотип о том, что комиксы морально устарели. Мир рестлинга потрясал «Ледяная глыба» Стив Остин, разбивавший друг о друга и швырявший в зал пивные банки, готовый показать средний палец любому – включая миллионы своих фанатов – и ругавшийся как сапожник. Он был противоположностью ламповой эпохи Халка Хогана, и за это его обожали. Группа рестлеров с чересчур, быть может, говорящим

названием D-Generation X[61] попыталась уловить дух уныния и анархии, хлеставший в Америке через край, и выразить его безвкусными выходками, похабным поведением и мальчишеским бунтом. Этот период вошел в историю рестлинга как «эпоха непокорности» – ее до сих пор вспоминают с нежностью, потому что ей удалось поймать неполиткорректный дух девяностых.

Но, конечно, политкорректность не собиралась никуда уходить без боя. Началась культурная война, и любое медиа вынуждено было выбирать сторону, что вело к расколу в обществе. Конечно, в основном издания просто угодничали – но делали это так активно, что молодежь поверила в правоту и важность своего дела. Вам по душе был фиолетовый динозавр Барни и подобные ему приторно-славные герои, которые стремятся сделать мир дружелюбнее и избавить от излишнего критического мышления? Если да, то вы становились идеальным топливом для костра, пылающего в умах радикальных бунтарей, мечтавших побороть иллюминатов и «систему». Куда ни сунься, всюду пахло порохом.

> ПОКА ДРУГИЕ ФОРМЫ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ПРОБИВАЛИ ДНО, ВИДЕОИГРЫ ВЫХОДИЛИ НА НОВУЮ ВЫСОТУ, И ЭТИ ПРЕКРАСНЫЕ РЕЛИЗЫ ЗАВЕРБОВАЛИ МНОЖЕСТВО СКУЧАЮЩИХ ПОДРОСТКОВ, ПРЕВРАТИВ ИХ В ГОРЯЧИХ ПОКЛОННИКОВ, ПЫЛКО ЖДУЩИХ НОВИНОК.

А еще в это время Всемирная сеть протянулась к домам и библиотекам, что подарило эпохе новые страхи и фантазии – на сей раз связанные с интернетом. Символом борьбы с истеблишментом стали хакеры, в образе которых бунтарь и задрот слились в некоего технологичного революционера. «Секретные материалы» – популярный фантастический сериал, стартовавший в 1993 году, воплотил эту идею в образе Одиноких стрелков – троицы добродушных нелюдимых неудачников, завоевавших сердца и умы зрителей несмотря на то, что они были изгоями и преступниками. Именно такие герои и требовались тому времени: люди, храбро и ловко пробирающиеся в государственные архивы и вытаскивающие на свет тайны под руководством агентов Малдера и Скалли. «Секретные материалы» бесценны тем, как детально там показывают ФБР и скрывающее от людей информацию правительство. Этот сериал сделал теории заговора и одержимость паранормальными явлениями привлекательными, просуммировав их одним слоганом: «Истина где-то рядом».

«СНЕЙК ВОЗВРАЩАЕТСЯ»

А потом, будто желая благословить новую эру крутизны, на большой экран вернулся не кто иной, как сам Снейк Плисскен. «Побег из Лос-Анджелеса» (1996) – боевик Джона Карпентера и Курта Рассела, через пятнадцать лет возвращающий нас к культовому фильму 1981 года. В нем было намешано много всего – помимо прочего, он еще и пародировал боевики своего времени, и так гипертрофированные, но большинству этот фильм остроумным не показался. Как заметил Роджер Эберт, «в нем такая дикая энергия, он весь такой странный и несуразный, что одним зрителям этот фильм понравится, потому что они сочтут его сатирой, а другим – потому что они примут его за чистую монету»[62]. Но на чем все точно сошлись, так это на том, что фильм провалился, едва отбив половину стоимости производства.

«Побег из Лос-Анджелеса» делали долго, и в итоге сценарий получился вульгарным даже по меркам самого Карпентера: тот хотел снять радикальное кино, а не дурацкое. В 90-е реальный Лос-Анджелес был ядром самых сомнительных вещей, и фильм пытался это обыграть. В это бурное десятилетие город повидал разборки банд, убийства, наркоманию и безнравственность – если какой город и был первым среди готовых отвергнуть старые социальные порядки эпохи Рейгана, то это Лос-Анджелес. Разумеется, это сделало его излюбленной мишенью телепроповедников, законотворцев и борцов за общественную мораль всех сортов. «Побег из Лос-Анджелеса» опирается на ту же предпосылку, что и оригинальный фильм: идею о том, что обычный мегаполис превратили в тюрьму особо строгого режима, – и вплетает в сюжет гиперболы, которыми этот город демонизировали в реальности. После того как землетрясение откалывает Лос-Анджелес от материка, президент превращает целый город в тюрьму для безнравственных элементов. Фильм может похвастаться сильным саундтреком, в котором поучаствовали значимые артисты 90-х, такие как Тори Эймос, Stabbing Westward, Deftones и Tool. Снейк вернулся – снова подпольным героем.

Угадайте, кто пристально следил за его возвращением из Японии.

8
Metal Gear Solid

КАПЛЯ РЕАЛЬНОСТИ

Планирование Metal Gear Solid началось, когда Policenauts была еще в производстве. Теперь, когда в его распоряжении были более современные платформы, мысли Кодзимы вернулись к Metal Gear 2: Solid Snake – игре, которую он изначально хотел сделать подо что-нибудь потехнологичнее, чем MSX2. Началось все нехитро: с переосмысления игры под 3DO. Из всех консолей она была самой технически продвинутой, а журнал Time даже назвал ее «продуктом года» в 1993-м. Кодзима верил, что с ее помощью сможет воплотить свой изначальный великий замысел. Игру хотели назвать Metal Gear 3.

Все усложнилось, когда американский релиз Snatcher провалился вместе с Sega CD в 1994 году. Кодзима, как и остальные люди, работавшие над проектом, были в недоумении. Sega CD была ультрасовременным продуктом, а Snatcher – явно лучшей игрой на ней, так почему же провал? В то время многие компании постепенно начинали осознавать, что рынок консолей переполнен, и если сделать ставку не на то устройство, можно ощутимо прогореть. Поэтому план, связанный с 3DO, заморозили.

Кодзима заинтересовался американским рынком и задумался, каким мог бы быть ключ к успеху на Западе. Об Америке начала 90-х он знал немного, но Пятый отдел дал ему время поразмышлять над новой стратегией – с помощью арт-директора Едзи Синкавы, приносившего вдохновение. Они решили, что неразумно называть новую игру Metal Gear 3, потому что о второй части на Западе никто не знал; лучше найти способ позиционировать ее так, чтобы привлечь и старых поклонников, и новичков. Странноватое название Metal Gear Solid отсылало одновременно и к позывному протагониста – Солида Снейка, – и к тому, что это будет первая игра из серии Metal Gear, использующая «объемную» 3D-графику, а не «плоскую» 2D[63]. Если верить интервью 1999 года со Стивом Кентом из Gamers Today, третьим смыслом названия была шпилька в адрес компании, делавшей серию Final Fantasy; тогда это были Square («квадрат»). Квадраты – фигуры плоские и более простые, чем хитрые трехмерные полигоны, так что такое название было

декларацией превосходства над конкурентами, по-прежнему пользовавшимися 2D-графикой. Судя по всему, в Японии любят такие каламбуры в маркетинге.

Раннее планирование шло гладко. До производства было еще далеко, но Синкава уже заполнял бесчисленные страницы прекрасными набросками и иллюстрациями. Его мрачный, серьезный стиль, вдохновленный французскими комиксами в стиле нуар и легендарным Фрэнком Миллером, заставлял увидеть в этих героях больше чем «просто» персонажей игры. Но главным козырем Синкавы был не рисунок, а детальный макет нового «Метал гира» – при виде него Кодзима зеленел от зависти. Он и сам по-прежнему любил собирать фигурки из готовых наборов – хобби, позаимствованное у отца, – но не мог не признавать, что его «бесило» то, насколько хорош в этом Синкава. Когда он мастерил свою модель, офис пропах клеем и красками, и после жалоб коллег Синкава перебрался домой, куда Кодзима иногда заглядывал – проверить, не навредил ли коллега своему здоровью… и поглазеть. Новому дизайну робота предстояло стать подлинной легендой, и особенно хорошо он должен был смотреться в мрачном и реалистичном мире, который задумал для него Кодзима.

Ему так нравились работы Синкавы, что в 1995 году некоторые наброски к Metal Gear Solid попали на бонусный диск к версии Policenauts для 3DO. Кодзима тогда еще наивно думал, что сделает «Metal Gear 3» за год, так что поспешным такой поступок не казался. Рисунки намекали, что рыжая и темпераментная Мэрил Сильверберг закономерно появится и в мире Metal Gear.

Спустя некоторое время Кодзима решил, что Metal Gear отныне поселится на PlayStation. Подход Sony к рынку игр отличался подхода производителей других консолей: в отличие, например, от Nintendo, которые снобски курировали библиотеку игр и насаждали свои стандарты, Sony хотели охватить как можно больше разных произведений. После долгих лет эксклюзивности на консолях Nintendo компания Square (конкурент Konami, выпускавший серию игр Final Fantasy) тоже перебиралась на PlayStation. И Кодзима решил, что должен сделать «лучшую игру для PlayStation в истории».

Потом, в 1995 году, случилось печально знаменитое землетрясение в Кобе. Оно потрясло Японию в прямом и переносном смысле, повергнув страну в скорбь. Мысли о потерях и смерти проникли глубоко в массовое сознание, не миновав и Хидео Кодзиму; он принял это событие близко к сердцу и задумался о случаях из юности, когда сам был на

волоске от смерти. Думал он и о скорби и одиночестве, настигших его после смерти отца; и о высоких целях, что когда-то себе ставил. Близился ли он к тем мечтам? Что он делал со своей жизнью? В чем вообще ее смысл? Хидео Кодзима был продюсером и гейм-дизайнером, да, но делал ли он нечто важное, увековечивал ли себя?

Эти вопросы стали еще острее, когда Кодзима узнал, что его мать перестала признаваться людям, где он работает. Когда-то она дала ему свое благословение, но все же для нее он до сих пор был неизвестным и неважным работником индустрии, не пользовавшейся уважением. Она не хотела позориться, разъясняя людям, какие игры он сделал. Все его друзья построили карьеры и получили серьезные должности в крупных компаниях, отринув детские мечты о творчестве, а Кодзима по-прежнему сочинял вымышленные мирки для задротов… хуже того – для «отаку».

Пару слов об этом. Японцы не любят выскочек и луддитов. В японском обществе уважают людей, которые разбираются в новых технологиях, и ценят сдержанность. Но у них есть специальное слово для отщепенцев, слишком зациклившихся на предмете своего интереса. Слово «отаку» появилось в 80-е – так называли людей с некой нездоровой одержимостью, особенно тех, кто предавался эскапизму. В Америке гика и задрота могли травить, над ним могли издеваться всякие выскочки, но отношение к отаку в Японии было куда более суровым – отаку мог навсегда вылететь из генофонда.

В вопросах брака и отношений Япония – место суровое. Там в принципе никогда особо не ценили тепло и романтику, а от современного японского общества и вовсе веет ледяным дарвинизмом. Кто не поднялся, остается на обочине и умирает; кто пришел к успеху – может выбирать партнера из многих кандидатов. Если вам кажется, что это естественный порядок вещей и что везде и всегда так было, вспомните, как сильно отличается эта картина от Америки, где романтизируют аутсайдеров, рисковых дельцов и гадких утят. Американцам нравится верить, что в итоге они непременно добьются успеха и завоюют девушку; что капля удачи и море терпения могут сделать из любой гусеницы бабочку. Эта идея лежит в самой основе национального самосознания, ее тиражируют медиаимперии. В остальном же мире на подобные красивые байки время не тратят, и история в нем запечатлевает совсем другие сюжеты. В таких сообществах к индивиду часто относятся очень жестоко, и возникает порочный круг: человека отвергают, и он неловко пытается с этим справиться.

Феномен отаку – яркий пример такого токсичного

отторжения. Позволю Википедии объяснить, почему это сугубо японское явление:

> *«В японских школах есть система классов, которая функционирует как кастовая система[64]. Но в этой системе социальной иерархии есть исключение – клубы. В клубах частные интересы учеников приветствуются, им уделяется внимание, угождая потребностям отаку. Кроме того, японское общество оценивает значимость человека по степени его успешности. До конца 80-х годов неспортивные и некрасивые мужчины фокусировались на науке в надежде найти хорошую работу и хорошую жену, тем самым повысив свое положение в обществе. Те же, кому это не удавалось, продолжали фокусироваться на своих интересах, часто и в зрелости тоже. Их жизнь зацикливалась на оных, что подпитывало культуру отаку»*[65].

Отаку – это человек, который не может завоевать внимание противоположного пола или снискать успеха на научном поприще, поэтому он цепляется за вымышленные миры, понимая, что в реальном высокий статус ему не светит. Отаку – это люди, которые бросают университет, чтобы делать видеоигры, аниме или мангу, создавая и потребляя вымышленные вселенные.

Очевидно, что субкультура отаку – прибыльный рынок. И Кодзима, и все остальные японские авторы понимали, как важно апеллировать ко вкусам всех сортов отаку, добавляя в свои творения, скажем, гигантских роботов (как в крайне популярном аниме Mobile Suit Gundam) или немного сексуальных извращений. Это попросту разумно с точки зрения бизнеса. И даже больше: развитие местной экономики рассматривалось как патриотичный поступок.

И все же для приличного обывателя образ отаку сопровождался омерзительными коннотациями, проникавшими куда глубже рынка. Этот термин оказался у всех на слуху в 1989 году, когда СМИ по всей стране вещали про «отаку-убийцу» – маньяка, совершившего череду отвратительных преступлений. Он охотился на маленьких девочек, телесно был уродом, социально – одиночкой, а в его квартире нашли более 5700 видеокассет с сомнительными материалами. Подробности этой истории совершенно чудовищны. В итоге отаку-убийца повесился – и стал для Японии поучительной историей о том, как не надо жить.

Кодзиме же предстояло ответить самому себе на вопрос, как подобные ассоциации повлияют на его наследие.

КАПЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ

В 1995 году случилось и кое-что удачное: в Японии вышел фильм «Звездные врата» с Куртом Расселом и Джеймсом Спейдером. Эпичный и энергичный фантастический фильм Роланда Эммериха (запомните эту фамилию) повествует об очкарике-лингвисте, который ввязывается в сверхсекретную правительственную операцию. В сюжете присутствуют межпланетная телепортация, Древний Египет и инопланетное божество. Рассел играет полковника с каменным лицом, исследующего мир за порталом, а Спейдер – незадачливого ученого, который затесался в эту историю случайно и пытается выбраться. Кодзиме пришлись по душе отношения Рассела и Спейдера, и он невольно представлял, как Снейк Плисскен спорит с ученым-отаку. Когда же он узнал, что в Балтиморе, штат Мэриленд, проводится аниме-фестиваль «Отакон» (основан в 1994 году), решение было принято. Сюжет новой Metal Gear изменился.

«Звездные врата» Кодзиму вдохновили, но «Побег из Лос-Анджелеса» стал для него откровением. Кто бы мог подумать, что спустя столько лет на большой экран вернется сам Плисскен! Молодые зрители уже и не помнили, кто это такой. Это было неожиданно, смело и странно – что и придало Кодзиме уверенности. В конце концов, если Джон Карпентер поверил, что Америка готова к возвращению старого героя боевика по имени Снейк, то почему бы и второму не вернуться? А кроме того, «Побег из Лос-Анджелеса» был гипертрофированным переосмыслением оригинала; значит, план Кодзимы, собиравшегося сделать ровно то же самое, мудр. Проекту требовался только разумный маркетинг. В общем, его вела судьба. Он изменил сюжет игры, позаимствовав многое из фильма.

А еще Кодзима встретил женщину. К тому моменту, как производство Metal Gear Solid пошло полным ходом, он успел за ней поухаживать, жениться, и у них родился сын. Увидев, какие разрушения принесло последнее землетрясение, Кодзима решил жить полной жизнью – а для него это означало готовность принять трудности и ответственность, связанные с главной клятвой. После свадьбы его социальный статус повысился, но не это стало источником вдохновения. Глаза ему открыло отцовство. Глядя на беременную жену, он размышлял, в этом ли смысл жизни. Был это глубокий символ любви и заботы – или простой фокус ума, обусловленный эволюцией и описанный Ричардом Докинзом в «Эгоистичном гене»? В конце концов, если всякое животное и насекомое стремится выжить и размножиться, что

такого магического в аналогичном процессе у человека? Размышлял Кодзима и о том, на что он пошел бы, чтобы спасти жену. О людях, у которых не может быть детей, потому что они бесплодны или социально неприспособлены. О детях, растущих без любви отцов, о том, кем они становятся. О различиях между близнецами; между оригиналами и их клонами. О том, что мы наследуем от родителей, а что нет. Обо всем, что связано с генетикой.

Он привел сына в офис, чтобы показать ему уровни, которые собирал из «Лего»; Кодзима надеялся впечатлить мальчика крутизной своей работы. Он подключил к телевизору крошечную камеру, чтобы показать, как будет работать камера в игре при движении игрока. Вернувшись домой, сын сказал, что папина работа – «целый день играть в игрушки». Это было особенно неловко с учетом того, что наборы для сборки фигурок жена Кодзимы выбросила, когда они стали жить вместе.

В Konami Computer Entertainment Japan (KCEJ) его игрушки никто не выбрасывал. Наоборот: люди *строили* идеальную игрушку, повинуясь каждой его прихоти. Пятый отдел сменился новым офисом – Konami ждали, что вот-вот начнется полномасштабная разработка. День за днем Кодзима мог отдавать всего себя своему детищу.

Небольшая, лично подобранная «команда Кодзимы» в поте лица трудилась над тем, чтобы разработать визуальный облик игры – крутой, но принимающий во внимание ограничения, накладываемые PlayStation. Когда новую Metal Gear придумывали, 3D-игры были еще редкостью, но к 1996 году конкуренция накалилась; а значит, чтобы быть первыми, нужно проявить изобретательность. Место действия игры Кодзима выбрал до того, как команда полностью разобралась в начинке системы, но эти идеи можно было масштабировать по необходимости. Чтобы сцены были кинематографичнее, команда разработала особый моушен-блюр – визуальный эффект, слегка размывающий изображение, скрывая торчащие пиксели и полигоны. Этот же эффект позволил выводить отдаленные объекты из фокуса, а художники теперь могли управлять тем, насколько грязно, тускло и мрачно выглядел мир. Кодзима был в восторге. Такого в играх раньше никто не делал.

Игра требовала терпения и внимания к окружению, поэтому окружение само по себе должно было стать персонажем, способным приковать к себе это самое внимание. Иначе игрок либо заскучает, либо ему будет слишком просто бегать по карте не задумываясь. Холодная ночь на Аляске подходила идеально: снежинки на воющем ветру; скрип снега под ногами; лужицы

воды там, где потеплее; заснеженные охранники – зевающие, шмыгающие носами, чихающие, потягивающиеся и готовые задремать. Все должно было играть в унисон.

В команде хватало неопытных разработчиков – умных, но не обученных делать все «как надо». Это идеально подходило Кодзиме: он не желал иметь дела с косными ветеранами, которые спорили бы с ним, продвигая свои представления о том, как «полагается» делать то или это. Этот выматывающий процесс он оставил далеко позади. Теперь ему нужна была свежая кровь – люди с оригинальным мышлением, которые все равно слушались бы его.

Не то чтобы он специально искал аутсайдеров. Изначально Кодзима чуть не загнал себя в гроб, пытаясь самостоятельно заниматься всем: и гейм-дизайном, и скриптованием, и 3D-анимацией – затем лишь, чтобы не включать в процесс посторонних из других отделов Konami. Но это был не простенький квест, который можно заскриптовать в одной программе. Ему пришлось прибегнуть к своему продюсерском таланту, подбирая сотрудников из многих мест, и увеличить команду до тридцати человек, не считая плейтестеров-аутсорсеров. По сравнению с конкурентами, делавшими соизмеримые проекты, этого все равно было мало, но Кодзима предпочел небольшую команду, в которой он сможет держать руку на пульсе всех процессов, даже если это означает, что разработка займет чуть больше времени. Зная всех членов команды и их конкретные дела, он мог собирать обратную связь, четко излагать свои требования, делегировать задачи, следить за всем и влиять даже на сущие мелочи вроде толщины двери.

В KCEJ было ровно столько взаимопомощи и компромиссов, сколько надо.

КАПЛЯ ТЩЕСЛАВИЯ

Впрочем, не все были с этим согласны. Кодзима бывал чудовищным занудой и несоразмерно много придирался к мелочам, что стоило времени. Он отказывался от решений, которые могли бы ускорить процесс, – например, передать часть задач по анимации сторонней компании, специализировавшейся на этом; пришлось бы подвинуться в режиссерском кресле. Идеального глянца требовали даже побочные локации, не игравшие важной роли, вроде офиса, в котором каждый стол с компьютером непременно должны быть уникальными – просто на случай, если кому-то из игроков захочется проверить. В одном

интервью глава отдела анимации отмечает, что в игре есть кусок ткани, который анимировали целую неделю, хотя он лишь дважды и очень коротко мелькает в финале. Кодзима воображал, что игра отыщет аудиторию, готовую внимательно разглядывать каждую деталь и восхищаться, как сам он поступал с любимыми фильмами.

Большинство продюсеров не занимаются плотно самой разработкой, а в основном решают вопросы, связанные с ее деловой стороной; их волнуют встречи, бюджет, наем, увольнения, маркетинг. Кодзима же настойчиво хотел быть творцом в полном смысле этого слова. Он не раз признавался в интервью, что видел себя эдаким Дэвидом Линчем. Линч славится тем, что бывает педантичен, не задумывается о бюджете и ожиданиях широкой аудитории. Его работы стали культовыми и снискали любовь критиков отчасти и потому, что он не опускается до уровня массового зрителя. У него есть авторский стиль; кому-то он нравится, кому-то нет, но в индивидуальности ему точно не откажешь.

Кодзима верил в свой авторский стиль и не задумывался о бюджете. Он полагал, что заслужил право делать что хочет и как хочет.

Первую половину рабочего дня Кодзимы занимали встречи и переписка, посвященные всем аспектам разработки; вторую – сценарная работа и планирование. В промежутках он поглядывал на то, чем занимаются его сотрудники, и давал им обратную связь. Такой ритм работы означал, что он задерживался допоздна и возвращался домой, когда сын уже спал. Он бывал на работе по выходным – и в итоге перестал делать перерывы, а вместо этого приглашал семью в офис. Подгоняла его и Resident Evil (1996) от Capcom: этой игре удалось сделать многое из того, что, по его мнению, должно было перевернуть игровую индустрию.

Быть может, самым странным следствием всей этой тяги к контролю оказалась поездка в Ирландию. Когда Кодзима сказал композитору игры и автору ее главной темы, Рике Муранаке, что хочет услышать нечто «совершенно уникальное» на языке, который он даже опознать бы не смог, она предложила использовать аутентичное кельтское пение. Муранака была специалистом по этнической музыке, а Кодзима вообще ничего не знал о рабочем процессе в этой сфере, но это не помешало ему на каждом этапе давать свои комментарии и советы. Так они туда и поехали, захватив с собой жену Кодзимы. Рика прекрасно говорила по-английски и у нее были связи в индустрии, так что она быстро отыскала исполнителей и показала Кодзиме, что имела в виду. Его собственный авторский подход ни на каких

знаниях не основывался, но, к счастью, договориться по поводу музыки оказалось несложно, и поездка получилась расслабленной. Как и полагается типичному японскому туристу, Кодзима припомнил стереотипы про ирландцев и потребовал, чтобы компания отправилась в паб выпить пива «Гиннес» и перекусить. Муранака согласилась – а потом созерцала, как Кодзима пошел просить у жены деньги на карманные расходы. На великого гения он пока что не походил.

А вот талантливый художник Едзи Синкава не боялся спорить с начальником. Ему было велено нарисовать Снейка человеком лет пятидесяти, отстраненным и элегантным, как и полагается герою столь любимых Кодзимой историй про частных сыщиков, борющихся с преступностью. Синкава идею отверг. Он сказал, что Снейку лучше быть молодым и энергичным, потому что так круче. Кодзима поразмыслил – и велел сделать Снейка мужчиной между двадцатью и сорока, с гибким мускулистым телом, как у Жан-Клода Ван Дамма, но «кошачьим» и «сильным» лицом, как у Кристофера Уокена[66]. Не типаж Шварценеггера, подчеркнул он. Если прищуриться, сходство с Уокеном можно увидеть на анимированном портрете, который появляется во время звонка по «Кодеку». Этот портрет тоже нарисовал Синкава.

Но главным бунтом Синкавы стал дизайн главного ученого в игре. Кодзима хотел, чтобы этот герой был невысоким и толстым, носил кепку и постоянно жевал шоколадку. А на наброске Синкавы был худой и стильный человек! Ни кепки, ни шоколадки. Каким-то чудом Синкаве удалось стать тем, к чьей альтернативной точке зрения Кодзима таки прислушивался, и этот вариант остался в игре.

СЮЖЕТ

Солид Снейк вроде как ушел на покой, но его снова выдергивают. На сей раз ему нужно саботировать планы элитного отряда сил особого назначения. Отряд этот захватил фабрику по уничтожению ядерных отходов на Лисьих островах, Аляска, а точнее – на острове Шэдоу-Мозес. Теперь миру угрожает его собственный отряд, «Гончие», а во главе их стоит таинственный незнакомец; внешне он почти копия Солида Снейка, и его позывной это отражает: его зовут Ликвид Снейк (Liquid Snake – «Жидкий Змей»). Он утверждает, что способен на ядерный удар, и требует от правительства США вернуть останки Биг Босса. Почему? Потому что, хоть генетические эксперименты с солдатами и запрещены международными конвенциями,

в недрах военных сил США долгие годы ведутся подобные разработки, и есть мнение, что генетический код Биг Босса – это ключ к тому, чтобы их завершить. Кроме того, террористы держат двух важных заложников: главу DARPA[67] и президента ArmsTech, одной из крупнейших в мире компаний, производящих оружие. Что эти двое делали в удаленном от всего мира центре по переработке ядерных отходов? Это не военная база, а если так, то как террористы могут нанести ядерный удар? Что за события разворачиваются прямо сейчас с участием сотен военных, ученых и генно-модифицированных солдат? Снейку предстоит разобраться.

Обо всем этом нам рассказывает раздел «брифинг» – опция доступна в меню при запуске игры. В отличие от других частей серии, в этой любители сюжета могут сразу на него наброситься, разузнав подробности предыстории, но это опционально. Анимированные сцены разбиты на множество фрагментов, по которым разбросаны важные зацепки и вопросы – и которые позволяют познакомиться с героями. Презентация остроумна: якобы это VHS-записи с камер наблюдения. Солид Снейк сидит на скамейке голым, интимные места сокрыты в тени. После долгих лет отставки волосы у него длинные и светлые, но по мускулам видно, что он себя не запустил. Мы (впервые!) слышим голос полковника Роя Кэмпбелла. Снейк шарит глазами по комнате. Игра актеров озвучивания просто блестяща, а на ручную анимацию наложен визуальный эффект, изображающий погрешности пленки, так что результат вышел более реалистичным, чем в 1998 году можно было добиться при помощи 3D. Мы наконец-то можем рассмотреть, на кого похож Снейк вблизи. Теперь он не напоминает Мэла Гибсона – его черты заострились. В помещении нет больше никого, кроме доктора Наоми Хантер, которая делает Снейку быстрый укол, зато нам показывают картинку с проектора, демонстрирующего Снейку спутниковые карты, досье на «Гончих» и многое другое. Здесь же ярко проявляется характер Снейка: он тверд и спокоен, даже когда на него давят, прямо как его прообраз из кино – Снейк Плисскен. Снейку рассказывают, что среди противников – его бывшие напарники и, кажется, злой близнец, но он все равно не согласен взяться за эту миссию. Однако Кэмпбелл отвечает, что слишком хорошо его знает: он не откажется. Снейк – прирожденный солдат, он не создан для езды на собаках и колки дров. Для Кэмпбелла эта миссия – не просто работа, террористы захватили в заложницы его племянницу, Мэрил Сильверберг, за то, что она отказалась участвовать в восстании. Благодаря родственным связям героев мы с самого начала видим, что в этой

истории сыграют роль вопросы семьи и генетических связей.

Когда миссия начинается, сперва мы смотрим кинематографичную сцену. Нам показывают ядерную подводную лодку, где и проходил брифинг Снейка. Его запускают к острову в торпеде; когда торпеда выдыхается, он бросает ее и плывет под водой к погрузочному доку на базе. Здесь можно найти грузовой лифт, ведущий к вертолетной базе. Посредством «Кодека» (местной версии радио) Снейку будут помогать Кэмпбелл; доктор Наоми Хантер, главврач «Гончих»; и аналитик данных Мэй Лин, американка китайского происхождения. Эта талантливая девушка изобрела и «Кодек», и радар Снейка, переименованный в систему «Солитон». Вот так совпадение! Под рукой и Наташа Романенко – русский эксперт по ядерному и прочему оружию. В общем, игрок уже морально готов болтать с привлекательными (и свободными!) британкой, китаянкой и русской. Если хороша собой и племянница полковника, получится настоящий флеш-рояль – сборная солянка из умных, красивых и опытных женщин. Сексапильных персонажей здесь хватает, и с точки зрения дизайна это не случайность: Кодзима планирует затянуть игрока в события, апеллируя к его базовым инстинктам, а потом воспользоваться этим.

Подбираясь к докам, Снейк слушает в исполнении Кэмпбелла досье на членов «Гончих»: шамана-индейца Вулкана Рэйвена (Vulcan Raven – «Вулканический Ворон»); мастера скрытности Декоя Октопуса (Decoy Octopus – «Осьминог-Обманка»); мощного экстрасенса Психо Мантиса (Psycho Mantis – «Богомол-Экстрасенс»); снайпера и мастера допросов Револьвера Оцелота (Revolver Ocelot – перевода не требует); прекрасную и смертоносную снайпершу Снайпер Вульф (Sniper Wolf – «Волк-Снайпер»). Все эти имена могут показаться комичными игрокам, незнакомым с нелепостью позывных солдат в совершенно реальных силах особого назначения; но коль скоро они пережили Солида Снейка и Биг Босса, переживут и это.

> МЫ НАКОНЕЦ-ТО МОЖЕМ РАССМОТРЕТЬ, НА КОГО ПОХОЖ СНЕЙК ВБЛИЗИ. ТЕПЕРЬ ОН НЕ НАПОМИНАЕТ МЭЛА ГИБСОНА – ЕГО ЧЕРТЫ ЗАОСТРИЛИСЬ.

Достигнув доков, Снейк выбирается на сушу и снимает ласты, а наше внимание теперь обращено к грузовому лифту в дальнем конце платформы. Рядом с ним появляется Ликвид Снейк, светловолосый глава «Гончих», в коричневом плаще с поднятым воротником. С выразительным британским акцентом он дает охранникам этой локации команду не терять бдительность, потому что «он здесь пройдет» (намекая, что противнику уже

известны планы Снейка), а потом уходит, на прощание загадочно бросив, что ему еще нужно «раздавить пару раздражающих блох». Снейк слишком далеко и не видит всего этого, но впервые задается вопросом, к которому еще придется вернуться: а не была ли операция изначально саботирована? А если так, то чего мы в этих холодных землях вообще пытаемся добиться?

Наша первая цель – спасти заложников, так что нам нужно выбраться на поверхность и миновать площадку для вертолетов. Как и в других играх серии, изначально у Снейка нет оружия; на сей раз при нем лишь технологичный бинокль и пачка сигарет. Вне зависимости от того, быстро или медленно мы продвигаемся, нам все равно придется ждать, когда в грузовой док вернется лифт, на котором уехал на поверхность Ликвид Снейк. Ожидание может показаться долгим, особенно если охрана так и кружит рядом, но, по сути, эта зона – обучение, где игроку стоит осознать, как важны в этой игре терпение и скрытность, и отучиться от желания рваться вперед.

Войдя в лифт, мы автоматически оказываемся на поверхности. На Снейке до сих пор костюм для плавания (кроме ласт), и он решает, что сейчас самое время переодеться. Напряжение растет, пока мы следим за тем, как он постепенно избавляется от лишнего снаряжения, и когда Снейк предстает нам в своем классическом облике, выглядит он весьма круто. На нем синяя бандана, а его темные волосы зачесаны, но взъерошены. Нам не объясняют, почему он больше не блондин – вопреки видео с брифингом. Выглядит он все равно героично и серьезно. Все катсцены подчеркивают мрачную атмосферу игры.

Шагая в снежную ночь по площадке для вертолетов, Снейк посылает отчет. В зависимости от того, с какой скоростью мы добрались до лифта, Кэмпбелл либо хвалит нас за оперативность, либо ругает за небрежность. Если игрок прошел несколько тренировочных VR-миссий, доступных из главного меню, Снейк отметит, что обязан успехами именно тренировкам на «Дискавери». Многие игроки будут в восторге, когда поймут, что основная игра учла их действия.

Наоми спрашивает, как Снейку его стелс-костюм, и тот отвечает, что он немного стесняет движения, но все равно крайне полезен. «Если бы не твой костюм и не твой укол, я бы тут уже давно в эскимо превратился», – острит он. Снейк вообще за словом в карман не лезет, а его портрет в «Кодеке» даже периодически усмехается – благодаря отменно нарисованным и анимированным портретам Едзи Синкавы. Ему же игра обязана визуальным рядом видео с брифингом. Нам уже сказали, что в сторону Шэдоу-Мозеса летят боевые истребители, цель

которых – отвлечь противника, чтобы Снейк мог пробраться внутрь незамеченным. Теперь он просит проинформировать его о положении дел. В тот же момент нам показывают взлетную площадку, где Ликвид Снейк забирается в боевой вертолет Ми-24 и взлетает. Если игрок использует контроллер для PlayStation под названием DualShock, тот завибрирует, и вибрация усилится, когда вертолет пролетит над нами. Возможность ощутить события игры сенсорно были мощным опытом – такой опыт стал реальным только с выходом DualShock в 1998 году. Полковник торопит Снейка: дедлайн, обозначенный террористами, наступит через 18 часов, но беседу прерывает женский голос с китайским акцентом: «Ух… только чокнутый полетит на Ми-24 в такую погоду».

Полковник представляет Снейку Мэй Лин, эксперта по анализу данных; видим мы и все ее впечатляющие изобретения. Мэй хороша собой, хоть и юна. «Рада познакомиться, Снейк, – говорит она, хихикая от волнения. – Для меня большая честь говорить с… ну, живой легендой вроде тебя». Ее улыбка и энтузиазм показывают, что она искренняя поклонница Снейка, а ее очаровательная запинка вызывает умиление. Снейк продолжает молчать с каменным лицом – и в лице меняется она. «Что-то не так?»

«Да нет… – он наконец-то усмехается. – Просто не ожидал, что изобретатель военной техники с мировым именем окажется такой… милой девушкой».

Она снова хихикает: «Ну ты мне просто льстишь…»

«Я вполне серьезен. Что ж, теперь я хотя бы знаю, что в эти 18 часов мне не придется скучать».

Она не обижается, а реагирует, как юная поклонница рок-звезды, которой посчастливилось встретиться с кумиром: «Брось… поверить не могу, что со мной флиртует сам знаменитый Солид Снейк… – Потом она вновь серьезнеет. – Но, хм… я удивлена. Для профессионального убийцы ты очень откровенен».

«Кажется, нам обоим есть чему друг у друга поучиться», – отвечает он.

На этом флирт не заканчивается. Обсудив с Мэй Лин, что умеет делать радар «Солитон», Снейк вновь слышит от полковника предупреждение: прямых схваток лучше избегать. Кроме бинокля у него ничего нет.

«Помню-помню. Сперва меня досматривает с раздеванием доктор Наоми, потом у меня отбирают оружие. Представьте себя на моем месте».

Наоми реагирует на это не менее откровенно: «Ну, если

вернешься целым, может, и я тебе позволю досмотреть меня с раздеванием». Это слышит весь центр управления, а она даже не особо скрывается. Звучит почти подозрительно хорошо.

«Я запомню, доктор, – улыбается Снейк. – Кстати, жаль тебя расстраивать, но кое-какая контрабанда у меня все же с собой: сигареты».

Она делает вид, что ей это не по душе. «Как ты их протащил?»

«В животе. Спасибо твоему уколу – он подавил кислотную среду в желудке». Лучше не задумываться, как Снейк эти сигареты извлек. К счастью, этого нам не показывают и не объясняют, так что игрок обходится без неаппетитных подробностей.

На этом вступление почти заканчивается. Нам коротко демонстрируют потенциальные точки входа, а потом начинается веселье. Про охранников говорят, что у них при себе «556 и ананасы», а не «автоматы и гранаты»; быть может, это самая героическая попытка изобразить армейский жаргон за всю историю видеоигр. Как вы могли заметить, в тексте сценария много спорных моментов – Кодзима идет на риск, чтобы шагнуть за рамки сухих игровых текстов того времени. Даже когда его приемы не работают, они запоминаются.

Но эти герои и героини нужны не только чтобы зачитывать бодрые диалоги. Кодзима понимал, что, играя в Metal Gear Solid, игроки (в основном мальчики-подростки) будут фантазировать о сексапильных женщинах, так что он подошел к вопросу, как в «Джеймсе Бонде» – всех этих женщин привлекает протагонист. Это затягивает игрока в историю с порога. Нам показывают симпатии героинь еще до того, как начался основной геймплей, чтобы мы точно их не пропустили. Пока что мы можем наслаждаться фантазиями без малейшего стыда. Привлекательный, острый на язык, непокорный и готовый отвесить комплимент любой, что повстречается на его пути, Солид Снейк – это ровно тот антигерой, что нужен индустрии игр.

ЗАЛОЖНИКИ

Чтобы добраться до Дональда Андерсона и Кеннета Бейкера, вышеупомянутых главы DARPA и президента ArmsTech, Снейку нужно прокрасться мимо охраны и камер наблюдения, не оставляя при этом за собой следов на снегу. Взлетную площадку также прочесывают два прожектора – их тоже надо избегать.

Основная дверь заперта, и на базу мы попадаем через вентиляцию. По пути предстоит принять пару решений, каждое из которых приведет к своим трудностям, но что бы Снейк ни выбрал, вскоре от наткнется в трубе на пару полевок, которые от него убегут. Когда Снейк пробирается по узким местам, мы видим мир его глазами, что ограничивает поле зрения, но зато позволяет показать пространства, иначе недоступные камере. Встреча с мышами становится триггером для звонка по «Кодеку». Звонит старый друг, Мастер Макдоннел Миллер, эксперт по выживанию, помогавший нам в Занзибарии!

У Миллера приятная, правильная речь с американским акцентом; он спокоен и уверен в себе, демонстрирует острый ум и опыт, а Снейку представляется, комментируя мышей. Как и Снейк, он ушел от дел и перебрался в глушь на Аляске, но его тоже недавно вызвал Кэмпбелл. Он рассказывает о том, как пушистые грызуны впадают в спячку, а потом упоминает, что иногда самцы мышей убивают чужих детенышей; видимо, комментирует Снейк, это позволяет их собственным генам выжить. Миллер с улыбкой называет это «блестящей программой» и предлагает Снейку обращаться к нему в любой момент, когда тому потребуется совет по выживанию. Этот диалог вполне емко показывает нам их учительски-ученические отношения: Снейк равняется на Миллера и благодарен ему за то, что тот делится опытом, а Миллер не прочь немного пофилософствовать. Большинство игроков и не вспомнят, что в серии вообще был некий Мастер Миллер, потому что он фигурировал только в той Metal Gear, что не вышла за пределами Японии; но не требуется знать этого персонажа, чтобы уловить, что между ним и Снейком есть связь. Кроме того, их диалог еще более прямолинейно вводит в повествование тему генетики. Кодзима уже сейчас сажает семена своей истории, чтобы однажды они проросли в нечто большее.

Мы выбираемся из вентиляции и попадаем в огромный ангар, занятый парой полуразобранных танков в состоянии починки. Нам нужно пересечь эту зону и добраться до лифта на минус первый этаж, где расположены тюремные камеры. Но когда Снейк туда попадает, он не может открыть сами двери камер. Осмотревшись, мы находим лестницу, снова уходящую в вентиляцию наверху. Проползая по трубе, Снейк минует несколько вентиляционных решеток; если игрок догадается притормозить и заглянуть в них, он увидит дополнительные сцены. Через одну из решеток, к примеру, можно увидеть нелепого охранника, который сидит в уборной на унитазе и говорит с самим собой, рассуждая о том, как ненавидит Аляску

(и вообще он здесь простудился) и какая «фигурка» у некой женщины.

Вскоре Снейк выяснит, о ком говорил охранник. Он подползает к очередной решетке и заглядывает вниз – на сей раз в камеру. В камере неустанно тренируется рыжая женщина в военных брюках, черной майке и перчатках без пальцев. Те, кто играл в Policenauts, увидят, что образ заимствован из той игры напрямую, и так раньше других поймут, что это племянница полковника Кэмпбелла, Мэрил Сильверберг! Тяжело дыша и напрягая мышцы, она качает пресс на койке. На этом этапе у Снейка нет никаких поводов возвращаться и спускаться обратно по лестнице, но если это все же сделать, а потом вернуться, можно обнаружить, что женщина каждый раз выполняет новые упражнения: сперва отжимается на одной руке, потом тренирует растяжку у стены. Безумное внимание к деталям, да? Но это еще не все! Если вам почему-то не дает покоя эта женщина и вы выберетесь и вернетесь в пятый раз, она начнет повторять те же упражнения, только на сей раз без брюк – в одних трусах. Секретный правительственный агент нарезает пять бесполезных кругов во время срочной операции по спасению мира. Прекрасная трата денег налогоплательщиков на вуайеризм.

Кодзима вновь потакает карнальным фантазиям игроков, но на сей раз Снейк не говорит об этом вслух. Впервые увидев Мэрил, он лишь комментирует: «Женщина?.. Не он» – подразумевая, что эротическая тяга тут не часть сюжета, а нечто, существующее лишь у игрока. На первый взгляд может показаться, что это лишь обычная сальность от японского разработчика, добавляющего подобные элементы в свои игры не впервые; что ему либо самому хотелось попялиться на то, как полигональная рыжая девушка занимается физкультурой в одних трусах в грязной тюремной камере, либо он предвидел, что эта странная пасхалка мгновенно разлетится среди геймеров и привлечет к игре новых юнцов с буйными гормонами. Но даже если это так, тут присутствует и более глубокий комментарий. Игроки пронюхали про эту пасхалку и так ее растиражировали, что сейчас она широко известна. Кто-то совершал эти пять заходов по приколу, другие – представляя себя на месте Снейка. Как бы то ни было, даже если бы пяти заходов не требовалось, возможность подглядеть в вентиляционную решетку за красивой незнакомкой будит у нас в голове какие-то первобытные инстинкты. Животные инстинкты – главная тема Metal Gear Solid, в том числе и инстинкты самого игрока.

Вне зависимости от того, потратим ли мы время на Мэрил или проползем мимо нее, глава DARPA ждет нас в соседней

камере. Снейк снимает решетку, вылезает из вентиляции и звучно приземляется на пол. Перед ним – темнокожий мужчина средних лет в белой рубашке и галстуке: Дональд Андерсон, сам глава DARPA. Сперва он явно пугается, но приходит в себя, когда понимает, что ввалившийся агент прислан его спасти, а не убить. У Снейка много важных вопросов, которые сводятся к одному: что, черт побери, творится на Шэдоу-Мозесе? Андерсон старается объяснить. На самом деле именно на этой фабрике по уничтожению ядерных отходов США разрабатывали новый сверхсекретный проект, адаптивное и невероятно мощное орудие, способное перемещаться по любой местности и наносить ядерные удары. Снейк изумлен – и верно угадывает, что это очередной «Метал гир», но Андерсон удивлен еще сильнее: проект ведь сверхсекретный, откуда Снейк вообще о нем знает? Снейк объясняет, что не впервые сталкивается с «Метал гиром».

Новый «Метал гир» носит кодовое название REX. DARPA и ArmsTech работали над ним вместе, поэтому главы обеих организаций и оказались на острове – они планировали провести последние испытания перед запуском массового производства. Тогда-то, по словам Андерсона, и случилась «революция». Слово «революция» тут неслучайно – на брифинге нам объясняли, что только террористы используют этот термин. Рыжая женщина в соседней камере, смутно разбирающая гул голосов, прекращает физкультуру и прижимается ухом к стене.

Теперь главный вопрос – в том, могут ли террористы успешно активировать ядерную боеголовку и запустить ее. По словам главы DARPA, для активации нужны два пароля: один его, а второй – Бейкера, президента ArmsTech. Беда в том, что на «Гончих» работает мощный экстрасенс Психо Мантис, и он умеет читать мысли. Андерсон горестно признает, что его пароль террористы таким образом уже узнали, а скоро узнают и пароль Бейкера. И когда это случится, деактивировать боеголовку можно будет, только используя систему PAL[68]: три специальных ключ-карты, способных остановить программу и созданных для чрезвычайных ситуаций. Мы узнаем, что ключи эти – у Бейкера, а сам он – на минус втором этаже, в помещении, где глушатся любые электронные сигналы, а двери с низким уровнем безопасности попросту забетонировали, чтобы попасть внутрь могли только люди из верхушки «Гончих». Бейкера прячут очень хорошо, но, к счастью, террористы не успели закрасить бетон, так что Снейку стоит искать серые секции на стенах.

Их разговор слышит и болезненного вида охранник. Он внезапно и громко колотит в дверь и велит Андерсону «заткнуться уже, ага?» К счастью, Снейку хватает реакции

метнуться в угол возле двери, так что его не замечают, и, когда охранник уходит, беседа продолжается. Андерсона тревожит еще кое-что. Он начинает выспрашивать у Снейка, не давало ли ему начальство каких-нибудь инструкций, как еще можно обойти защиты ядерного орудия. Снейк отвечает отрицательно. Андерсон прижимает его к стене и нервно продолжает спрашивать, как иначе можно остановить запуск. Мы слышим, как стучит сердце бедного главы DARPA – этот неровный ритм повторяет даже вибрация контроллера. Раздается странный булькающий звук; Андерсон внезапно хватает Снейка за плечи, а потом его подкашивает мучительный инфаркт. Его последние слова: «Н-но что же Пентагон?..» Женщина в соседней камере стучит в дверь, пытаясь привлечь внимание охранников и убедить тех помочь несчастному, но уже слишком поздно. Глава DARPA умирает.

В гневе и недоумении Снейк вызывает свою поддержку. Что только что произошло?! Ни Наоми, ни полковник не знают. Снейк насторожен: происходит нечто крайне подозрительное. Ему сообщают, что операцией командует министр обороны США, так что Кэмпбеллу доступна не вся информация. Если Андерсона убила некая подковерная игра, мы уже не узнаем, как и почему, а вот практические выводы из всего этого стали только жестче. Кажется, террористы всерьез планируют нанести ядерный удар, и нельзя терять время в попытках спасти Бейкера.

Снейк слышит за пределами камеры какое-то движение. Мимо проходит охранник, дверь открывается – и… мертвая тишина. Снейк аккуратно выглядывает наружу и видит слева на полу того самого нелепого охранника – абсолютно голого и без сознания. Срам его зацензурен пикселями, но это не так и важно, ведь унизительна сама поза: он лежит ничком, задрав зад, с руками по швам. К голове Снейка вдруг приставляют винтовку. Женщина – теперь в костюме охранника – велит ему не двигаться. Снейк игнорирует приказ и поворачивается; заметно, что винтовка в ее руках дрожит. Увидев лицо Снейка, она восклицает: «Ликвид?!» – и не сразу понимает, что перед ней не глава «Гончих». Она считает, что главу DARPA убил Снейк, и грозится прикончить его, но он сохраняет хладнокровие – и называет ее салагой, даже не снявшей ружье с предохранителя. Потом он достает собственный пистолет и смеется над испугом в «глазах салаги». Она старается держаться сурово, но Снейк быстро понимает, что они не противники. Во время беседы Андерсон дал Снейку карту доступа, и сейчас женщина требует, чтобы он открыл дверь и они могли сбежать, но прежде чем им удается договориться, нам показывают, что за дверью их ожидает вооруженная оперативная группа. Они врываются с оружием

наперевес!

> В ЭТОЙ ИГРЕ МЫ СНОВА ВИДИМ, КАК КОДЗИМА НАПОЛНЯЕТ ТИПОВОЙ ЭКШЕН ЭЛЕМЕНТАМИ, ДОПОЛНИТЕЛЬНО РАСКРЫВАЮЩИМИ ГЕРОЕВ.

В этой игре мы снова видим, как Кодзима наполняет типовой экшен элементами, дополнительно раскрывающими героев. Перестрелка состоит из волн врагов, которые врываются через дверь затем лишь, чтобы их тут же скосили наши пули, но в процессе мы наблюдаем, как наша новая напарница преодолевает сомнения и впервые в жизни решается убить человека. Это дается ей нелегко, но в итоге она помогает нам – и вот враги повержены. Женщина немедленно убегает, а Снейк за ней гонится – и в процессе пялится на ее покачивающиеся бедра. Да-да, нам показывают ее бегущий зад в слоу-моушене. Не забывайте: инстинкты.

Вдруг, столь же внезапно, начинается новая сцена. Трое элитных солдат «Гончих» смотрят на мертвеца, распростертого на некоем механическом столе. Один из них – Ликвид Снейк. Недовольный смертью мужчины, он горько замечает: «Теперь мы никогда не узнаем код для детонации…» Второй из присутствующих заявляет, что это его вина, и извиняется. Третий, в противогазе, говорит измененным голосом: «Его ментальные защиты были очень сильны. Я не смог погрузиться в его разум». Но потом он заверяет Ликвида, что у него есть хорошая мысль.

Мы снова возвращаемся в настоящее. Снейк по-прежнему пытается угнаться за женщиной, но он не слишком успешен: забежав в лифт, она разворачивается и выпускает из винтовки целую обойму в его направлении. Он вынужден прыгнуть в укрытие, и за это время двери лифта закрываются, а женщина уезжает. Снейк зол, что она сбежала, но вдруг замечает нечто странное.

Посреди коридора, примерно в метре от пола появляется Психо Мантис – тот самый элитный солдат «Гончих» в противогазе. Он шепчет: «Вот так… хорошая девочка…» – и исчезает. Снейк тут же вызывает команду и спрашивает, что это было. Галлюцинация? Доктор Хантер предполагает: быть может, Психо Мантис – источник «психометрической интерференции», и описывает ее как нечто вроде экстрасенсорной «петли обратной связи». Если игрок сумеет продраться через эту чащу слов, то сообразит: Андерсон, по всей видимости, врал о том, что коды к запуску добыли из него посредством чтения мыслей, а женщина, быть может, как-то связана с планами противника.

Не соврал Андерсон хотя бы о минус втором этаже: на стенах

его периметра мы действительно находим серые участки – некрашеный цемент. И снова с нами визитные карточки старых игр: полезная женщина, переодетая в противника, и необходимость бить стены в поисках слабых мест, которые откроют новые проходы. Уничтожить слабые места можно взрывчаткой C4, которую мы находим в одной из кладовых арсенала. Так Снейк прорывается в помещение, где держат Бейкера, и начинается кат-сцена.

Бейкер в незавидном положении. Он привязан к центральной колонне недостроенной комнаты, а провода, поддерживающие его, ведут к четырем другим колоннам. Снейк подозревает, что Бейкер, возможно, уже мертв, но когда он подходит, тот вздрагивает – и умоляет его не трогать. Провода ведут к солидному объему взрывчатки, заложенной прямо над их головами!

БАХ! От пола возле ног Снейка отскакивает пуля. Он невольно подпрыгивает. Камера сдвигается, и из-за колонны выходит человек, который недавно извинялся перед Ликвидом Снейком за смерть невидимого человека на столе. Это Револьвер Оцелот – герой, вдохновленный образом Ли Ван Клифа. На нем фирменный плащ «Гончих», но под современной одеждой – стильный костюм-тройка и ковбойские сапоги со шпорами. Он крутит на пальце еще дымящийся револьвер, демонстрируя ловкие трюки, как ковбой, который надеется заработать пару долларов в салуне своим мастерством. Но, несмотря на мотивы из вестернов, говорит он вовсе не как ковбой. Голос у него уверенный и слегка скрипучий, а речь совершенно грамотная, без типичного южноамериканского акцента. Вся эта ловкая удаль – показатель выдающегося интеллекта, который нам еще предстоит оценить.

Оцелот подтверждает, что одного прикосновения к проводам достаточно, чтобы старика убило взрывом, а значит, в последующей драке мы не можем приближаться к центру зала. Еще он отмечает, как много «босс» говорит про Снейка, и признается, что ему любопытно, может ли тот «не посрамить легенды». Эти лестные слова вполне соответствуют тому, что мы знаем о положении Снейка в мире шпионажа. Если игрок прошел старые игры серии, ему даже может показаться, что он в самом деле разбирается в этом вопросе.

Оцелот чувственно гладит свой револьвер. Оказывается, это «величайший пистолет в истории», кольт Single Action Army. «Шесть пуль. Более чем достаточно, чтобы убить все, что движется», – уверенно замечает он. Во время дуэли с чокнутым ковбоем мы больше узнаем о его… сомнительных вкусах. Одно из

любимых свойств шестизарядного револьвера для него – процесс перезарядки, о котором Оцелот весьма двусмысленно говорит: «Что может быть лучше, чем загнать длинный серебряный патрон в хорошенько смазанный барабан». Уф.

Драка с Револьвером Оцелотом требует остроумия и хороших рефлексов. Кинуться на него в лоб нельзя из-за проводов; стрелять через весь зал тоже не выйдет, потому что можно задеть президента ArmsTech; невозможно и просто спрятаться, потому что Оцелот умеет стрелять так, чтобы пули рикошетом достали вас где угодно. Если гоняться за ним по периметру, он просто будет убегать на противоположную сторону и стрелять наугад, прикрываясь колоннами и Бейкером. Несмотря на свою одежду, он дерется совсем не как в классическом вестерне. Его единственный недостаток – ограниченное количество патронов, указанное прямо на экране, чтобы игроку проще было за этим следить. Опустошив барабан, Оцелот начинает его кропотливо перезаряжать, что дает Снейку возможность высунуться из укрытия и нанести удар.

Победить Оцелота можно разными способами: и в настоящей перестрелке, и закладывая взрывчатку, а потом подрывая ее удаленно у него под ногами. В зависимости от выбранного варианта Оцелот либо похвалит Снейка, либо выразит неудовольствие. Ожидания его высоки, ведь Снейк – тезка Ликвида, да и вообще заслужил себе репутацию былыми подвигами. Сразу после победы мы видим катсцену, в которой никто не ранен, а оба участника напряжены и готовы драться дальше – это демонстрирует, что Кодзима нередко отказывается интерпретировать геймплей дословно ради интересной истории.

Сперва складывается впечатление, что дуэль вот-вот продолжится: Оцелот заявляет, что «только разогревался». Но тут на экране мелькает полупрозрачная тень, которая отрубает ему руку с револьвером! Едва различимая фигура проносится по проводам и перерезает их все одновременно, так что Бейкер падает на пол ровно в тот момент, когда сверху раздается взрыв. Взрывной волной Оцелота отбрасывает к стене, а загадочная фигура движется к Снейку. «Стелс-камуфляж! – кричит Оцелот, подбирая с пола собственную кровоточащую руку, и поворачивается к искажению в пространстве. – Даже умереть нормально не можешь?!» Потом он клянется, что они со Снейком еще встретятся, и убегает. Когда невидимый участник сцены проявляется, мы видим, что это вроде как атлетического сложения робот с катаной; Снейк уже наставил на него пистолет. «Кто ты?!» – кричит он. Грозное и изящное металлическое создание отвечает почти синтетическим голосом: «Я как ты…

у меня нет имени».

Бейкер с трудом поднимает глаза и узнает дизайн. «Этот… этот экзоскелет!»

Киборг неожиданно начинает дико кричать и биться в припадке, будто его ударило током. После этого он отпрыгивает в другой конец зала, снова становится невидимым и исчезает. «Кто это, черт возьми?» – недоумевает Снейк. Может ли завод по уничтожению отходов стать еще безумнее?

Когда безумие заканчивается, Кодзима возвращается к спокойному и задумчивому тону. Снейк помогает полному старику устроиться у стены, а тот догадывается, что послал к нему Снейка некто «Джим» из Пентагона. Снейк же хочет знать, выдал ли Бейкер террористам коды к запуску боеголовок. Да – но не из-за экстрасенсорного воздействия. Дело в том, что в DARPA сотрудникам с высоким уровнем доступа ставят специальные импланты, подавляющие психическую интерференцию, так что, чтобы выбить из него коды, террористам пришлось прибегнуть к обычным пыткам. В процессе Револьвер Оцелот сломал ему руку, и со временем он раскололся. Снейк рассказывает, что из Андерсона коды извлекли экстрасенсорно и что он умер от инфаркта, когда его попытались спасти. Бейкер отвечает, что только дурак мог поверить в инфаркт, и вне себя от информации о предательстве. Он видит, что в истории Снейка не все сходится, и начинает бить его тростью по ноге. «Знаешь, а-а-а ведь ты не это мне обещал, Джим! Ты хочешь меня заткнуть!» Снейк успокаивает его, заверяя, что пришел его спасти.

Когда он спрашивает о ключах, позволяющих остановить запуск, Бейкер отвечает, что отдал «ключ» (один? хм…) недавно появившейся здесь женщине-солдату, которая попала в тюрьму, потому что не присоединилась к бунту. Снейк уже сложил два и два и понял, что это Мэрил, племянница Кэмпбелла, но теперь неясно, как ее найти. Бейкер знал частоту ее «Кодека», но уже забыл – помнит только, что она записана «на обороте CD». Еще он советует найти Хэла Эммериха, инженера «Метал гира REX», который знает, как уничтожить робота, если это потребуется.

Потом Кодзима погружается в геополитику: герои обсуждают то, какую роль орудие вроде «Метал гира» играет в постъядерном мире и как холодная война повлияла на черные рынки, в том числе ядерных материалов. Пентагону нужно было оружие столь мощное, чтобы никто не осмелился противостоять им в эту хаотическую эпоху, так что ArmsTech, используя тайный черный бюджет министерства обороны, сделали им REX. Никакого внимания обеспокоенных политических группировок – и куча денег на взятки, благодаря которым официальные лица не лезли

в эти разработки. История скандальная и коррупционная – неудивительно, что Бейкер ждал ассасина от Пентагона.

Остался лишь один вопрос. Бейкер дает Снейку CD, где содержатся данные исследований, связанных с «учениями», в которых участвовал REX. Снейк в недоумении; Бейкер велит ему не изображать дурачка – он, мол, понимает, что именно за этим диском Джим своего агента и прислал. Тут очень много намеков на дальнейшие события, так что трудно даже понять, что из них самое важное. Снейк берет диск и спрашивает о странном невидимом ниндзя. Бейкер отвечает, что это «маленький грязный секрет „Гончих“», и советует поинтересоваться подробностями у доктора Наоми Хантер, ведь она на них работала. Сам Бейкер при этом заходится кашлем и говорит с усилием, у него сломана рука, так что он явно не в состоянии следовать за Снейком по базе, но заклинает его остановить террористов, чтобы информация о REX не стала достоянием общественности и не уничтожила репутацию компании. Голос его все напряженнее, потом слышится тот же самый странный булькающий звук, которым сопровождался инфаркт Андерсона, и вдруг его прошибает судорога. У него тоже инфаркт! Едва шевеля губами, Бейкер проклинает Пентагон за то, что «они все-таки это сделали», и предупреждает Снейка, что его лишь используют, чтобы… и тишина. Он тоже мертв.

Еще один гневный звонок команде поддержки – и все те же отговорки. Никто не знает, ни почему у Бейкера случился инфаркт, ни что это был за странный ниндзя-киборг, но, несмотря на все эти опасные переменные, Снейка призывают поскорее завершить миссию. Ему нужно найти Мэрил, добыть ключи для отмены запуска боеголовок и выйти на связь с Хэлом Эммерихом.

МЭРИЛ И ЭММЕРИХ

Когда Бейкер велел Снейку искать частоту Мэрил на обороте упаковки CD, он не имел в виду игровой объект, хотя, возможно, внутри мира игры подразумевалось именно это. Но игроку придется в прямом смысле посмотреть на оборот диска с игрой Metal Gear Solid, где есть скриншот диалога Мэрил со Снейком – там видна и частота. Внутриигровой диск от Бейкера уже у вас в инвентаре, и догадаться, чего хочет игра, становится только сложнее, ведь в ней исследовать оборот диска нельзя, но если позвонить Кэмпбеллу, он намекнет, в какую сторону думать. Эксцентричные загадки Кодзимы кому-то из игроков придутся по вкусу, а кому-то нет – в зависимости от того, настроены игроки

проходить стелс-экшен или решать задачки более широкого профиля.

Позвонив Мэрил, мы начинаем очередной длинный диалог. Сперва они со Снейком пытаются угадать, кто из них кто. Осознав, что с ней говорит «легендарный Солид Снейк», Мэрил в восторге сдергивает балаклаву, и мы впервые видим ее полный портрет. Снейк отвечает любезностью на любезность и признает, что сразу понял: она не враг – потому что у нее не солдатские глаза. Ее взгляд «прекрасен и полон сочувствия».

«Чего еще ожидать от легендарного Солида Снейка. Пытаешься вскружить мне голову?» – игриво спрашивает она.

«Не переживай, твоя голова вернется на место, как только ты меня увидишь. Боюсь, реальность куда бледнее легенд».

«Не верю», – улыбается она. И снова чары Снейка бьют точно в цель.

Следующая цель – найти инженера «Метал гира», доктора Эммериха. Мэрил подтверждает, что тот на складе боеголовок к северу, но хочет присоединиться к Снейку по пути туда. Снейк отказывается, ведь у нее совсем нет опыта, и велит ей где-нибудь спрятаться, потому что «удача рано или поздно закончится». Мэрил краснеет и объясняет, почему не сразу решилась убить противника в предыдущей стычке. Снейк относится к этому с пониманием, но советует ей беречь себя, а не кидаться снова в драку. Мэрил не улавливает намека, и тогда он говорит прямо: «Не лезь мне под ноги». Она невольно улыбается, зовет его сволочью, они вместе смеются и шутят о том, что вот ее головокружение от него и прошло. Она соглашается на новый план: заранее открыть Снейку дверь ангара и встретиться с ним позже, когда он спасет Эммериха.

Чтобы попасть в соседний корпус, Снейку нужно пройти по заснеженному полю – но он не знает, что оно заминировано. Прежде чем он успевает выйти на поле, с ним вдруг связывается анонимный «поклонник», представляющийся «Глубокой Глоткой». «Тот, что был осведомителем при „Уотергейте“?» – спрашивает Снейк[69]. Голос велит оставить это и предупреждает, что впереди Снейка ждет в засаде танк. Все это – еще одна отсылка к прошлым играм серии: как и в Metal Gear 2, тут нам дает подсказки некий аноним.

Вскоре мы узнаем, что танк нас поджидает непростой: им управляет могучий шаман из «Гончих», Вулкан Рэйвен. Он высовывается, чтобы сказать Снейку пару колкостей, забирается обратно – и так начинается схватка человека с танком. Чтобы одолеть танк, нужно постоянно двигаться, потому что он едет, поворачивается и целится лишь чуть медленнее, чем способен

бегать Снейк. Боевую машину удается вывести из строя гранатами и минами. Проследив за тем, как Снейк перебегает в следующую локацию, мы слышим, как побежденный Вулкан Рэйвен говорит по радио с Ликвидом Снейком и Револьвером Оцелотом. «Что ж, босс… надеюсь, вы довольны. Карта у него», – говорит Рэйвен. «Поиграем с ним еще немного…» – отвечает Ликвид. И Оцелот, и Рэйвен хотят убить Снейка, но Ликвид, кажется, их останавливает. Каков же их план? Зачем отдавать Снейку карту, а если уж собрались ее отдать – зачем заставлять его драться со смертоносным танком? Интрига все закрученнее.

На складе боеголовок Снейк не может пользоваться оружием, потому что есть опасность прострелить снаряд и получить дозу радиации. Наоми говорит, что «уже запрограммировала наномашины[70], так что выстрелить он не сможет»; это заставляет задуматься о том, сколько научного безумия было запаковано в один маленький укол во время брифинга. У охраны оружие по-прежнему есть и они стрелять вполне готовы, потому что на них костюмы химзащиты, а если прозвучит сигнал тревоги, то помещение тут же захлопнется и наполнится ядовитым газом, что делает зону еще опаснее.

Добравшись до минус второго этажа, мы понимаем, что гостей у доктора Эммериха не планировалось. Он заперт в своей лаборатории, окруженной лабиринтообразным коридором; пол под током, а еще периодически пускают ядовитый газ. Да-да! И газ, и ток – для пущей безопасности. Загадочный «поклонник» с позывным Глубокая Глотка вызывает Снейка, предупреждает его об опасности и советует решить проблему при помощи дистанционно управляемой ракетницы. Снейку приходится вернуться в арсенал за базукой «Никита» и взорвать щиток; тот расположен далеко от входа в коридор, за цепочкой офисов и камер безопасности, снабженных оружием и сбивающих ракеты, если те попадут в поле их обзора. Если Снейк не поторопится, его задушит газ, так что важна каждая попытка. Классика Metal Gear на новом поколении техники: мы вновь сбиваем щитки над полом под напряжением, используя управляемые ракеты, только теперь к этому прибавилась дополнительная трудность – ограничение по времени.

Преодолев коридор с газом, Снейк проходит помещение для очистки воздуха, благодаря которому в дальнейших локациях газа нет. Пока отравленный воздух сменяется чистым, Снейк слышит короткую, но яростную стычку где-то неподалеку. В следующем коридоре его ожидает чудовищная картина. Играет зловещая, тревожная музыка, а камера вспышками показывает драматичные ракурсы, чтобы усилить эффект. То ли ученого

охраняла серьезная спецгруппа, то ли перебитые солдаты прибыли сюда защитить его от того, что устроило здесь кровавую резню. Стены, пол и потолок изрешечены пулями и залиты кровью, но Снейк замечает: «Кажется, их зарезали каким-то клинком…» Из коридора доносится тревожный, невнятный, едва различимый голос, будто синтезированный, но когда Снейк туда заглядывает, он видит лишь, как в дальнем конце заворачивает за угол шатающийся охранник, выдавливая из себя последние слова: «Это… это призрак!» – и падает.

Добравшись до конца коридора, Снейк видит охранника, висящего в воздухе. На самом же деле его держит знакомая прозрачная фигура. Вскоре охранник падает на пол, пронзенный клинком, а ниндзя становится видимым и медленно заходит в лабораторию. Снейк следует за ним, наблюдая, как загадочный незнакомец вновь включает камуфляж и подходит к беззащитному молодому ученому. Тот пытается отползти, трясется и в прямом смысле обмачивает штаны: когда ниндзя прижимает его к стене, под ним растекается лужица. Тогда ниндзя снова показывает себя.

Ученый молод, но волосы у него почему-то седые. Когда Снейк выходит к ниндзя, он кидается в ближайший шкафчик. «Д-д-д-да что с ними? – заикается он, глядя на пару солдат. – Я как будто в аниме попал…»

Киборг-ниндзя узнает Снейка и готов с ним сразиться, но тот понятия не имеет, кто перед ним, и потому спрашивает. «Ни враг, ни друг. Я вернулся из мира, где эти слова не имеют смысла… и удалил все преграды. Теперь нас ожидает схватка до смерти». По всей видимости, он давно ждал этого момента. «Я пришел из мира иного, чтобы с тобой сразиться», – таинственно прибавляет он. Снейк спрашивает, в мести ли дело, но все сложнее. «Битва насмерть с тобой. Только в ней моя душа найдет отдохновение. Я тебя убью… или ты меня… разницы нет». Вот-вот начнется одна из безумнейших схваток с боссами за всю историю игр. Перед этим ниндзя произносит последнюю фразу: «Ну же! Заставь меня снова чувствовать! Оживи меня!»

Обычное оружие бессильно перед ультрабыстрым киберниндзей. Он вполне буквально отражает пули клинком – даже пулеметную очередь! – а потом кидается к Снейку и наносит удар. Даже издевается над попытками так ему навредить. Взрывом его тоже не задеть, он и для этого слишком быстр; можно разве что бросить сперва специальную гранату, которая обычно на несколько секунд отключает все электронное оборудование (вроде камер слежения), а киборга лишь ненадолго оглушит. Но в итоге все сводится к единственному оружию,

которое ваш враг считает честным: кулакам и ударам ногами. Казалось бы, драться с бронированным ниндзя голыми конечностями – идея крайне дурацкая, но, нанеся пару метких ударов, Снейк понимает, что этого-то и хочет его безумный противник. «Отлично, – говорит он, откладывая клинок. – Теперь мы можем сразиться как воины. Рукопашная схватка – основа любого боя. Лишь дураки доверяют жизнь оружию».

Пока Снейк не вытащит оружие, не сделает этого и киборг-ниндзя – очевидно, честь важна для него. Нанося друг другу удары, танцуя танец смерти, Снейк и ниндзя сбивают со столов бумаги, разносят мониторы компьютеров и серверные стеллажи, превращая офис в поле боя. Битва состоит из нескольких фаз – например, в одной из них ниндзя просто включает оптический камуфляж и ждет, пока Снейк его отыщет. После другого раунда избитый ниндзя скрючивается от боли, и от его тела расходятся электрические разряды.

«Как в старые времена? Я ждал этой боли!» – стонет он.

Под конец его тактика становится более прямолинейной. Он больше не тратит силы на акробатику и подходит к Снейку вплотную – но все равно легко уворачивается от любой слишком предсказуемой атаки, потому что умеет мгновенно телепортироваться. Снейку нужно провоцировать противника, чтобы тот ударил первым, а потом отвечать контрударами.

«Помнишь, Снейк? Чувство битвы? Схватку костей и жил?»

Получив достаточно урона, киборг-ниндзя выходит из строя. Извращенно экстатическим тоном он требует от Снейка, чтобы тот причинял ему все больше и больше боли, и когда Снейк это делает, битва заканчивается. «Ах… Снейк, я это почувствовал, – говорит он, поднимаясь, когда его больше не крючит от боли. – Вспомнил меня теперь?»

Снейк шокирован. «Неужели… Ты погиб в Занзибарии!»

Эти слова, кажется, вызывают такой же приступ, как был у ниндзя при прошлой встрече; он вопит от боли. «Ле… ле… лекарство-о-о-о! – кричит он, а потом падает на четвереньки и начинает биться головой о пол. – Я… я… Я себя теряю…» Его слова затихают, он замирает. Кажется, все закончилось, но, еще раз внезапно вскрикнув от дикой боли, он исчезает из комнаты в безумном порыве. Снейк тут же набирает Кэмпбелла. «Грей Фокс!.. Полковник… Ниндзя – Грей Фокс. Я в этом уверен».

«Бред, – отвечает полковник. – Уж ты-то точно знаешь, что он умер в Занзибарии…»

Наоми перебивает: «Нет. Он должен был умереть… но не умер».

И делится мрачной тайной. Бывший элитный солдат «Гончих»

и правда умер в Занзибарии, но правительство сохранило его тело для экспериментов. Эти эксперименты включали попытки его воскресить, генную терапию и кибернетику. Как только Кэмпбелл вышел в отставку, предшественник Наоми, человек по имени доктор Кларк, запустил проект по генной терапии и четыре года баловался с Греем Фоксом. Когда Наоми говорит об этом, в голосе ее слышны презрение и гнев. Открытия, совершенные в рамках этого проекта, впоследствии использовались для создания генно-модицифированных солдат, которые называют себя «Сыновьями Биг Босса», но считается, что доктор Кларк и Грей Фокс погибли при взрыве в лаборатории.

Вопросы есть и у Снейка, и у Кэмпбелла. Снейк интересуется, почему же Наоми не рассказала ему обо всем этом раньше, и она с нарочитой небрежностью отвечает: «Потому что это секретная информация». Но когда Снейк уточняет, только ли поэтому, – молчит. Кэмпбелла волнует другое: почему он здесь? Зачем гоняется за нашим протагонистом? Кажется, он не понимает, кем и чем стал, отвечает Снейк. Он просто ищет какой-нибудь выход. Они наверняка еще встретятся. Наоми спрашивает, собирается ли Снейк снова драться с Греем Фоксом – и убить его. «Хм… Я не хотел бы… но, может, этого хочет он…» – запинается Снейк. Наоми молчит, но ее явно волнует этот вопрос.

Кодзима повторяет поворот из Metal Gear 2: в Metal Gear Solid мы тоже видим бывшего товарища, который неожиданно возвращается на поле битвы врагом, превратившимся в кибернетического ниндзя, только на сей раз это бывший напарник по «Гончим» Грей Фокс, а не глава сопротивления Аутер-Хэвен Шнайдер, ставший в Занзибарии Блэк Колором. Грей Фокс – удобный способ объяснить события игры, которая не выходила в США, и его сюжет тоже развивает тему генетики.

Диалог через «Кодек» заканчивается, и Снейк подходит к шкафчику с трясущимся Эммерихом. «Долго будете там прятаться?»

«А? …Вы один из них?» – дрожащим голосом спрашивает доктор.

«Нет. Я всегда работаю один».

«Один? Вы тоже отаку?»

Снейк игнорирует нелепый вопрос и убеждает ученого выбраться наружу. Они обсуждают миссию Снейка, но имеет место взаимонепонимание. Эммерих убежден, что «Метал гир REX» – это «мобильная установка для противоракетной обороны», система, нужная лишь для защиты его родины от межконтинентальных баллистических снарядов. Снейк хватает его за грудки и встряхивает: «Врете! Я знаю, что „Метал гир“ – не

что иное, как шагающая машина ядерной смерти!» Эммерих не понимает, почему «ядерной»: «Они что, собираются установить на противоракетное орудие размонтированную боеголовку?» Снейк объясняет, что все учения на Шэдоу-Мозесе изначально сводились к тому, чтобы запустить модель ядерной боеголовки. Ученый не верит, пока Снейк не втолковывает ему, что услышал это прямиком от Бейкера, босса Эммериха. Ученый, похоже, по-настоящему сокрушен новой информацией.

Эммерих не занимался вооружением REX, но знает, что у того есть рельсовая пушка – вместо ракетного топлива она разгоняет пули до невероятных скоростей при помощи магнитов. Как робот может запустить боеголовку, все равно неясно, ведь он не приспособлен для межконтинентальных снарядов – и рельсовая пушка с этим не поможет. Но для чего-то же учения проводились, а значит, в устройстве REX есть нечто нестандартное. Эммерих слышал о новом виде ядерного оружия, но пока что его тестировали только в виртуальной реальности, на суперкомпьютерах. Он и помыслить не мог, что технологию используют прямо на REX, но это звучит логично.

Пав на колени, Эммерих бьет кулаком по полу и рыдает: «Проклятье! …Проклятье! Я такой болван! Это моя вина…» Он поясняет, что его дед работал на Манхэттенском проекте и жалел об этом всю жизнь, а отец родился в день бомбежки Хиросимы. «Что ж, у Бога есть чувство юмора», – мрачно язвит Снейк. Эммерих отвечает, что проклятая связь с ядерным оружием будто вписана в ДНК его семьи.

И вновь наше внимание привлекают к тому, во что способна вылиться генетика, а еще намекают на увлечение сексуально неудовлетворенных одиночек несбыточными авантюрами. Этот мотив вполне прозрачен: Эммерих – нерд, который начал строить роботов из-за увлечения аниме (дизайн «Метал гира» недаром напоминает Mobile Suit Gundam, а его интерес к Policenauts нам показывают прямо). И более того – он просит, чтобы его называли Отакон, а это отсылка к реальному конвенту любителей аниме, проходившему в Америке с середины 90-х. Кодзима хотел поговорить с отаку всего мира о том, как опасно замыкаться в собственном мирке. А есть ли способ начать эту беседу лучше, чем включить такую тему в высокобюджетную японскую игру с огромным боевым роботом и сексуальными персонажами? Он знал, что это привлечет внимание, и продвигал так игру. Осознание приходит к Отакону сразу после того, как он встречается с крутейшим киборгом, анимешность которого он сам отмечает; это явно указывает, что вся сцена – неслучайное высказывание Кодзимы. И, как мы увидим по ходу игры, отаку

очень любит женщин, но не имеет у них успеха.

Снейк звонит Мэрил и сообщает, что Эммерих в безопасности. Она рада. Сама она неподалеку, но рассказать больше не успевает, потому что ее замечает охрана, и связь обрывается! Эммерих спрашивает, слышал ли Снейк «какую-то музыку», имея в виду негромкую мелодию, игравшую у Мэрил на фоне во время диалога, но тот игнорирует вопрос, полагая его риторическим. Они обсуждают то, как Мэрил прикидывается противником, и Эммерих отмечает, что при ходьбе она мило качает бедрами. Флэшбек напоминает нам о том, как смотрел на нее при погоне и сам Снейк. «А вы пригляделись», – отвечает он, не признаваясь, что делал это и сам.

«Ну, у нее очень классные бедра…» – оправдывается ученый.

Теперь Снейку нужно отыскать Мэрил – но она прикидывается солдатом противника, так что ее фигура становится официальной частью миссии. Кодзима может критиковать отаку, но и сам не прочь предаться подобным удовольствиям. Отакон подсказывает, что Мэрил можно застать в одиночестве «лишь в одном месте», а когда Снейк его не понимает, велит ему включить мозги и дает карту более высокого уровня доступа, открывающую новые локации.

Вдруг мы снова слышим страшный булькающий звук – и уже ожидаем, что Отакона вот-вот схватит инфаркт, как Андерсона и Бейкера, но звук, не успев достигнуть крещендо, вдруг обрывается. Снейк спрашивает, в порядке ли Отакон, а тот удивлен внезапным дружелюбием. Снейк объясняет, что все, кого он спасает, почему-то загадочно умирают, но Отакон отмахивается и называет это просто неудачным совпадением. Кажется, нам наконец-то удалось спасти кого-то без эксцессов. Один из трех – КПД так себе, но уж что есть.

Запрыгивая в шкаф, Отакон вывихнул лодыжку, так что теперь он использует собственный оптический камуфляж, чтобы спрятаться и не попасться никому на базе. Он признает свою ответственность за «Метал гир», хочет помочь Снейку остановить робота и перестать жить в мире фантазий. Почти невидимый, он хромает прочь.

> КОДЗИМА ХОТЕЛ ПОГОВОРИТЬ С ОТАКУ ВСЕГО МИРА О ТОМ, КАК ОПАСНО ЗАМЫКАТЬСЯ В СОБСТВЕННОМ МИРКЕ. А ЕСТЬ ЛИ СПОСОБ НАЧАТЬ ЭТУ БЕСЕДУ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВКЛЮЧИТЬ ТАКУЮ ТЕМУ В ВЫСОКОБЮДЖЕТНУЮ ЯПОНСКУЮ ИГРУ С ОГРОМНЫМ БОЕВЫМ РОБОТОМ И СЕКСУАЛЬНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ?

Отличить переодетую женщину от остальных солдат Снейку удается легко. Это очевидный повтор сюжета с Наташей из Metal Gear 2: Solid Snake. На этаже над лабораторией Отакона есть женская уборная, а охраны там немного. Мэрил отличается не только походкой; при движении одежда на ее бедрах шуршит, и если Снейк прислушается, он может это заметить. Внимательность извращенца здесь весьма пригождается. В итоге Мэрил доплывает до женского туалета, Снейк заходит следом. Если зайти достаточно быстро, она не успеет надеть штаны и в последующей катсцене будет наряжена только в майку и трусики. Персонажи никак на это не отреагируют; это удовольствие – сугубо для игрока. Но, как ни странно, это не Снейк застает Мэрил врасплох, а наоборот. Он находит лишь пустую кабинку с лежащей на унитазе солдатской одеждой, и в эту секунду она выскакивает у него из-за плеча, наставив винтовку, и насмешливо велит не двигаться. А потом игриво прибавляет: «И вот я во второй раз подкралась к легендарному Солиду Снейку со спины».

Он окидывает ее взглядом. «Ты Мэрил? Ни за что не поверю, что ты могла долго выдавать себя за мужчину».

«В каком смысле? Эй! Мужчинам сюда нельзя».

«Не знал, что ты такая женственная».

«Сейчас не время со мной флиртовать, Снейк. И вообще это пустая трата времени. Когда я присоединилась к организации, мне провели психотерапию, которая уничтожила мой интерес к мужчинам». Странное признание, но Кодзима настойчиво выводит проблемы сексуальности и генетики на новый уровень.

«А на язык все так же остра… да, ты Мэрил».

У Снейка и Мэрил есть немного времени, так что они беседуют и знакомятся поближе. Снейк замечает у нее на руке логотип «Гончих» из Metal Gear 2, и она объясняет, что это временная татуировка – знак уважения «Гончим» былых времен, когда среди них были «настоящие герои» вроде Снейка и ее дяди. Снейк не согласен: на войне героев нет; все герои, которых он знает, – либо мертвы, либо в тюрьме.

«Но, Снейк, ты же герой. Разве нет?»

«Я лишь специалист в своем деле. В убийствах. Наемники не проигрывают и не побеждают. В войне побеждает лишь народ».

«Да. И за народ ты и сражаешься!»

«Я всегда сражался только за себя. У моей жизни нет смысла.

Нет великой цели…»

«Ну брось».

«Я чувствую себя живым, лишь когда чудом избегаю смерти в сражении».

Мэрил трудно в это поверить. Ей грустно из-за того, что ее герою нравится смотреть, как умирают люди, что он живет ради битв, но она все равно с ним флиртует, и они обсуждают, как он ее вычислил. Что бы ни сделали с ее интересом к мужчинам, Снейк быстро пробивается через эти защиты. Ей любопытно, как он ее узнал; Снейк отвечает, что никогда не забывает прекрасных дам… и что у нее роскошный зад. «Ясно, ясно. Сперва, значит, мои глаза, а теперь зад, – игриво отвечает она. – Что же дальше?»

«На поле боя… не задумываешься о том, что будет дальше», – мастерски находит слова Снейк.

Мэрил передает Снейку одну карту, отключающую запуск ракет (по всей видимости, она прятала ее в декольте). Он спрашивает про остальные, но Мэрил известна судьба только одной. Она умоляет взять ее с собой. Он против. Она клянется, что не помешает ему.

«А если помешаешь?»

«Тогда пристрели меня».

«Не люблю зря тратить пули». Да, Снейк действительно мастер слова.

Ее в этом все устраивает. Она подходит к зеркалу. Звучит печальная музыка, и теперь, когда герои одни и в безопасности, Кодзима подробнее раскрывает Мэрил как персонажа, показывая, что она не просто симпатичная девица. Глядя на себя, она рассказывает, что не носит макияж и вообще с презрением относится к наносному. Ее отец погиб в бою, и она хотела стать солдатом, как он; не то чтобы продолжить его дело, нет – просто ей казалось, что, повторив его путь, она лучше сможет его понять. Но эта мечта не была истинной – она просто подражала отцу. Эта сцена напоминает сцену с Наташей из прошлой игры, посыл ее – такой же. Мэрил признается, что не любит смотреть на себя в зеркало, потому что не хочет заглядывать в глаза себе и тем решениям, что ей на самом деле нужно принимать.

А Снейк советует ей приглядеться повнимательнее – потом шанса не будет. Это не учения, напоминает он. «Нет ни героев, ни героинь, – прибавляет он строго. – Если ты проиграешь, тебя съедят черви».

Излюбленное оружие Мэрил – пистолет «Дезерт Игл»; Снейк предлагает поменяться на его .45 SOCOM, ведь «Дезерт Игл» «великоват для девушки», но она отказывается. «Он мне привычнее лифчика», – отвечает Мэрил и извлекает из декольте

запасной магазин. А потом объясняет, что путь их пролегает по секретному подземному тоннелю, берущему начало в зале для командования. Она вытаскивает из декольте (теперь уже ясно, что бездонного) карту доступа, отдает ее Снейку и идет вперед – дорогу она знает.

Когда вы выходите из уборной, она отмечает, что вокруг нет охраны. Странно! «И куда подевалась музыка?» – спрашивает Снейк; действительно, вокруг тихо. Пожалуй, такой пролом четвертой стены понравится не всем игрокам, но он перекликается с комментарием Отакона, который слышал музыку во время звонка. Кодзима ловко играет с игроком, заставляя его задумываться о природе таких вещей, как игровой саундтрек: когда музыка в игре диегетическая[71], а когда она существует только для игрока? Это лишь первый намек на то, что ожидает нас впереди.

Конечно, Кодзима не был бы Кодзимой, если бы не позволил игроку взаимодействовать с женщинами неожиданным образом. Если игроку захочется перехитрить игру или просто проявить жестокость, он может напасть на Мэрил: у нее есть шкала здоровья, и ее можно убить. Правда, если вы ее раните, Снейк полетит на пол от оглушительной пощечины, а если убьете, то игра окончится. Мощная пощечина, которой женщина, разозлившись, способна сбить с ног невежливого мужика, – это стандартный комический прием из аниме. Если же долго смотреть на Мэрил от первого лица, она смущенно скажет что-то типа «Ну брось, Снейк…» и «На что ты смотришь?..» Если не отрывать взгляд, она начнет краснеть, и чем дольше Снейк смотрит – тем сильнее. Долговато он жил на Аляске один. Но, справедливости ради, Мэрил и сама не скромница и не потрудилась прикрыть лифчиком свои пиксельные соски.

Благодаря этой короткой секции между Мэрил и игроком мгновенно возникает напряжение – ведь на сей раз мы не просто смотрим катсцену с ней, а напрямую взаимодействуем. К тому времени, как мы таки отправимся в зал для командования, нам будет очень приятно, что с нами такой клевый – и красивый – напарник.

Чем ближе мы подходим к залу для командования, тем более странной становится ситуация. Вновь начинает играть музыка, которую мы слышали в этой локации до встречи с Мэрил (и которую расслышал Отакон во время беседы с ней по «Кодеку»), но теперь в мелодии звучит что-то зловещее и сюрреалистичное. Снейк с недоумением смотрит, как Мэрил вдруг падает на колени и хватается за голову. Ей больно – но она не объясняет, что происходит, а лишь велит не ходить дальше. Быстрыми

вспышками нам показывают кадры изнутри зала для командования; камера летает, бешено носится по помещению, мчится сквозь дверь и вновь наезжает на Мэрил. Она снова вскрикивает, но потом вдруг замолкает, скрючившись на полу и опустив голову. Потом расслабляется; ее голос звучит странно, будто сквозь противогаз. «Я в порядке», – пугающе ровным голосом говорит она. Все указывает на то, что в дело вступил Психо Мантис. «Ну же, „Гончий“. Командование заждалось».

Управление возвращается к игроку, и если он попытается рассмотреть Мэрил от первого лица и проверить, изменилось ли что-нибудь, его ждет сюрприз: точка зрения Снейка нам больше недоступна, теперь мы смотрим на события от лица Мэрил! И видит она их иначе, в зеленоватом свете. Куда бы Снейк ни пошел, Мэрил не сводит с него глаз. В отличие от остального комплекса, зал для командования обставлен дорого и со вкусом; он напоминает офис крайне богатого генерального директора крупной компании. Огромный узорчатый ковер покрывает блестящий мраморный пол, а в центре стоит стол командира. Книжные полки, кожаная мебель, картины на стенах, статуи – все это выглядит очень солидно, но есть ощущение, что что-то не так. Огромные зеркала все сплошь разбиты, а на статуи кто-то надел закрытые кожаные маски для садомазохистских утех.

Вдруг Мэрил снова вздрагивает; хватается за голову; наставляет на Снейка пистолет; потом подходит к нему, покачиваясь, словно пьяная. «Снейк… ах… я тебе нравлюсь?» – томно спрашивает она – снова искаженным голосом. За ней на секунду вновь мелькает силуэт Психо Мантиса – в воздухе, как в той галлюцинации, где Снейк впервые его увидел. «Что за…» – бормочет Снейк, отшатываясь. «Я тебе нравлюсь?» – повторяет она с нажимом. Она начинает тяжело дышать, а в голосе ее слышится отчаяние; будто бы вдруг проникшись к Снейку нежными чувствами, она умоляет ее обнять. Ее пистолет опущен, но она все еще сжимает его в обеих руках.

«Что с тобой?» – встревоженно спрашивает Снейк.

«Ох… ох, скорее… скорее! Давай займемся любовью! – вскрикивает она, задыхаясь от страсти. – Снейк… я хочу тебя!» На последней фразе мы вновь слышим в ее голосе низкий грозный рык Психо Мантиса: он висит в воздухе над ней и говорит ее устами.

«Кто ты?!»

«А? Так тебе не нравятся девушки?!» – издевательски спрашивают два голоса хором; голос Мантиса наконец полностью перекрывает Мэрил.

Управление возвращается к игроку, но что делать в этой

ситуации? Мэрил наставила на Снейка свой «Дезерт Игл», она готова стрелять! Снейку приходит вызов от Кэмпбелла – тот настаивает, что стрелять в ответ не вариант. Наоми объясняет, что музыка, которую слышали герои, – это инструмент, при помощи которого Психо Мантис захватывает чужой разум, как сейчас он захватил разум Мэрил, а сам прячется в стелс-камуфляже. Единственный выход – вывести Мэрил из строя. Это сложная ситуация, в которой игрок вынужден причинять вред хрупкой девушке-новичку, так старавшейся ему помочь.

Каким бы способом мы этого ни добились, в итоге Мэрил теряет сознание. Мантис не рад. «Бесполезная баба!» – рычит он сквозь свой противогаз тем самым искаженным голосом, который мы только что слышали от Мэрил.

«Значит, оптический камуфляж? Надеюсь, это не единственный твой козырь», – фыркает Снейк.

«Ты! Ты сомневаешься в моих силах?! Сейчас я покажу тебе, почему я – мощнейший психокинетик и телепат… в мире». Он снова становится видимым, и теперь мы можем рассмотреть его стремный облик. На нем плотная, обтягивающая черная майка, поверх которой – БДСМ-портупея. Сам он – нездорово худ и бледен, через обтягивающую одежду хорошо видны ребра. Длинные черные перчатки достают почти до подмышек; в тон им – узкие черные штаны с ботинками. Готичненько. Между лямками противогаза видна лысая голова, покрытая шрамами. Он висит в воздухе и поднимает руку. «Нет-нет… не нужно слов, Снейк. Я Психо Мантис! Да-да… это не фокус. Это моя истинная сила!» Снейк поднимает пистолет. «Бесполезно. Я же сказал… мне видна любая твоя мысль».

Происходящее дальше поражает воображение игрока. Мантис начинает читать мысли Снейка – его «прошлое». Он точно описывает то, как мы до сих пор проходили миссию, где ошиблись, а с чем справились хорошо, и отмечает, что это говорит о личности Снейка – а на самом деле игрока. Игрок часто ошибался? Часто попадал в ловушки – или обходил их? Часто сохранялся или был готов рискнуть? Мантис видит все – и не только это. Он заглядывает в недра «души» Снейка, комментируя то, какие еще игры Konami есть на PlayStation игрока! Никогда прежде ни одна игра не выходила столь эффективно за рамки собственного цифрового мирка. Если на карте памяти нет сохранений ни одной другой игры Konami, Мантис просто говорит: «Хм… твоя память совершенно пуста».

«Все еще мне не веришь?» – подначивает Мантис. Если игрок пользуется контроллером DualShock со включенным режимом вибрации, Мантис попросит его аккуратно положить оный на пол,

и утверждает, что способен передвинуть его одной лишь силой мысли! Невозможная затея, верно же? Персонаж игры не может воздействовать на материальный мир, на вашу комнату! Он немного выжидает, давая игроку время пристроить контроллер на полу, а потом велит смотреть внимательно. Одно движение – и контроллер слегка вибрирует, перемещаясь. Еще одно – и, резко завибрировав, контроллер подпрыгивает и двигается по поверхности. Третье движение – и контроллер долго трясется, двигаясь по полу, столу или куда там игрок его положил. Невероятный телекинез! Кодзима здесь делает то, чего не делал прежде ни один гейм-дизайнер.

Теперь, когда демонстрация завершена и у игрока не осталось сомнений в силах Психо Мантиса, начинается одна из самых эпичных схваток с боссом в игровой истории. Но стоит игроку снова получить в свои руки управление Снейком, как подача видеосигнала с PlayStation на телеэкран обрывается! Экран мигает, чернеет с пугающим писком, а в правом верхнем углу появляется набранное угловатым зеленым шрифтом слово HIDEO – увлекшись моментом, его легко перепутать с VIDEO. Такую надпись показывали старые телевизоры, когда менялся канал ввода данных. Сбитый с толку игрок легко может испугаться, что, пока экран отключен, Мантис там в игре его убивает! Да, «H» вместо «V» намекает, что происходящее – часть игры, но все же большинство игроков поверили в эту хитрость и решили, что у них сломалось что-то в приставке. Когда возвращается видеосигнал, продолжается и бой.

Психо Мантис летает по залу и кидает в Снейка сгустки сжатого телекинезом воздуха, наносящие удивительно солидный урон. Но что бы Снейк ни делал, поразить врага у него не получается: Мантис способен увернуться от любой пули и взрывает снаряды в руках Снейка раньше, чем тот успеет их кинуть. Благодаря своей способности читать мысли псих почти неуязвим, и команда поддержки не может толком помочь Снейку, ведь они никогда не сталкивались ни с чем подобным. Мантис способен превратить почти любой предмет в зале: кресла, вазы, картины, бюсты – в оружие. Он подхватывает их телекинезом и либо крутит вокруг себя, превращая в щит, либо швыряет в Снейка, а потом водворяет на место.

У схватки есть несколько вариантов развития. Если игрок дважды умрет и перезапустит бой, Кэмпбелл намекнет, что можно сделать: переключить контроллер, воткнув его во второй порт вместо первого! Способность управлять людьми здесь понимается буквально: Мантис читает мысли, подглядывая в то, какие кнопки на контроллере нажимает игрок. Сменить порт можно либо пока

активен экран с надписью HIDEO, либо поставив игру на паузу. Другая стратегия открывается, если Мантис убил вас хотя бы один раз: можно уничтожить статуи в масках. Это создает некие помехи в экстрасенсорных способностях Мантиса, так что он теряет способность магически уворачиваться. Бой становится куда более равным.

Желая разнообразить бой, Мантис снова пытается использовать против Снейка Мэрил. Она встает и начинает по нему стрелять, стоит ему замешкаться; приходится снова ее вырубить. Под самый конец боя Мантис прибегает к ней в третий раз. «Ты и правда силен, – говорит он Снейку с искренним уважением, – но я знаю твою слабость. Мэрил. Встань вот здесь, чтобы он хорошо тебя видел… и вышиби себе мозги!»

Неспособная сопротивляться, она поднимается и приставляет пистолет к виску. Снейк умоляет ее остановиться, но спасать девушку придется игроку. Если он успеет в третий раз вырубить Мэрил, Мантис забьется в истерике: он понимает, что исчерпал свои фокусы. И вот он наконец-то падает на пол.

Снейк поспешно звонит полковнику Кэмпбеллу и заверяет, что с его племянницей все будет в порядке: Мантис побежден и оставил ее разум в покое. Но Наоми удивляет его странный припадок альтруизма. «Ты из кожи вон лез, чтобы ее спасти. Почему? – настойчиво спрашивает она. – Ради Кэмпбелла – или… может, она тебе нравится?»

«Не хочу, чтобы на моих глазах умирала женщина. Любая».

«Да ну? – горько спрашивает она. – И с каких это пор тебя так волнует хоть чья-нибудь смерть?»

«Наоми! – перебивает Кэмпбелл. – Да, Снейку многих пришлось убить… но это не значит, что у него нет сердца».

«Бросьте, полковник… она права».

Повисает пауза. Мы вновь видим на экране «Кодека» лицо Наоми. Ее явно волнует что-то еще – что-то более глубокое.

Мы возвращаемся в зал для командования. Окровавленный Мантис лежит на полу и, тяжело дыша, бормочет: «Так… ты использовал второй… я… я не смог прочесть будущее…» Эта реплика явно подразумевает, что игрок победил Мантиса, сменив порт контроллера, хотя звучит она и в том случае, если он прибег к другому способу.

«Сильному человеку ни к чему читать будущее. Он его сам творит», – говорит Снейк. Он подходит к Мантису и встает над бессильным врагом, который заходится в кашле и едва дышит.

«Возможно… но *твое* будущее я прочту…» Мантис объясняет Снейку, как добраться до подземного ангара, где держат REX. За одним из шкафов в зале есть тайный ход, по лабиринту тоннелей

ведущий в башню передач.

«Почему ты мне это рассказываешь?» – спрашивает Снейк, опускаясь на колени перед противником. Пока Мантис объясняет, Мэрил приходит в себя и тоже прислушивается. Снейк снимает с противника противогаз, и, хоть мы пока не видим лица, Мэрил уже готовит игрока к худшему, зажимая рот рукой и охая: «Какая мерзость…»

Кодзима собирается изложить главную тему игры – и невероятная схватка с боссом, которую мы только что прошли, отлично помогает ему полностью завладеть вниманием игрока.

Умирающий телепат рассказывает, что способен видеть прошлое, настоящее и будущее тысяч мужчин и женщин – и каждый разум, куда он заглядывал, был «одержим одним и тем же. Эгоистичное… атавистичное желание… тяга передать свое семя… отвратительно. Любая живая тварь на этой планете существует лишь затем, чтобы бездумно передать потомкам свою ДНК. Так уж мы устроены. Поэтому и воюем. Но ты… – говорит он, и камера показывает нам, как он смотрит на Снейка, – ты не такой. Ты такой, как мы. У тебя нет прошлого… нет будущего. Мы живем в настоящем. Это единственный смысл нашей жизни. Люди не созданы дарить друг другу счастье. С того момента… как мы попадаем в этот мир… мы обречены лишь мучить и ранить друг друга». Здесь мы наконец-то видим его изуродованное лицо. Он лыс, изможден, а вокруг его рта и по окружности черепа видны швы, будто ему проводили операцию на мозге. Мэрил трясет головой, не веря своим ушам.

Мантис продолжает. Первым разумом, которого он коснулся, был разум его отца – и в сердце его он обнаружил лишь ненависть и отвращение к себе. «Моя мать умерла родами… и за это он меня ненавидел… я думал… отец… меня убьет». Тогда-то он и лишился прошлого и будущего – а когда очнулся, в его городке бушевал пожар.

«То есть ты сжег свой городок, чтобы покончить с прошлым?» – спрашивает Снейк.

«Вижу, эта боль тебе знакома», – кашляя, хохочет Мантис. Без сомнения, он имеет в виду то, как Снейк убил Биг Босса в Занзибарии. Перед смертью Мантис говорит кое-что и про Снейка с Мэрил: Снейка он называет «истинным злом» за то, как сильно тот любит убивать людей, а про Мэрил говорит, что видел, как много места Снейк занимает в ее сердце, но не уверен, что их судьбы сплетутся. После этого туманного намека Мантис сдвигает большую полку, закрывавшую тайный ход. Он признается, что впервые помог кому-то своими талантами… и что это в самом деле приятно.

После этого непростого монолога повисает молчание. Потом Снейк встает. «Пойдем, Мэрил». Мэрил тихо просит прощения за то, что позволила Мантису захватить свой разум. «Если будешь в себе сомневаться, брошу тебя здесь», – холодно отвечает он.

«Справедливо».

«Никогда в себе не сомневайся, – продолжает он. – Становись сильнее. Извлеки из случившегося урок». Мэрил обещает больше так не делать и снова просит прощения. Потом она пытается задать вопрос, но ее сентиментальный настрой Снейка явно злит, и она отказывается от своей затеи – а вместо этого просто спрашивает, как его зовут на самом деле. «В бою имена не имеют значения». Он ждет у дверей, даже не поворачиваясь к ней.

«Сколько тебе лет?»

«Достаточно, чтобы знать, на что похожа смерть».

«Семья?..»

«Нету… – он уже говорит спокойнее, но все еще смотрит в сторону. – Но у меня много воспитателей».

«А есть у тебя кто-то… кто тебе нравится?»

«Меня никогда не интересовали чужие жизни…»

«То есть ты совсем один. Как и сказал Мантис…»

«Другие люди лишь осложняют жизнь. Предпочитаю ни с кем не связываться».

«…Ты угрюмый одиночка…»

«Давай, пойдем уже», – тихо отвечает Снейк. Кат-сцена заканчивается, окончательно закрепив за Снейком статус антисоциального одиночки.

Отношения Снейка и Мэрил – в том числе сюжет о том, как специальная терапия пыталась уничтожить в ней любой интерес к гетеросексуальным связям и как эта терапия явно не сработала, – создали фундамент для речи Мантиса об одержимости людей размножением. Телепат способен увидеть истинную природу человечества, и его отвращение в адрес эгоистичных сексуальных желаний людей будет тем острее, чем ярче мы, игроки, начали фантазировать, как нас захочет девушка вроде Мэрил… или Наоми, или Мэй Лин, или Наташи. Снейк легко очаровывает женщин, а мы хотим быть похожи на Снейка. Если Кодзима преуспел, то мы уже инстинктивно испытываем желание заботиться о Мэрил, хоть официально она нам и не напарница и вообще слабое звено в операции. Здесь мы понимаем все ироничное значение БДСМ- элементов в костюме Мантиса: многие садомазохистские практики одновременно связаны с сексом и с запретом на секс – запретом, только сильнее возбуждающим желание. Сексуальное желание человека неостановимо, а попытки ограничить только разжигают его.

Костюм Мантиса символически отражает его идею. Если бы вы каждый день невольно слышали тайные похотливые мысли окружающих вас людей, вас тоже начало бы от них воротить. Мантису на удивление легко посочувствовать. Любовь – или похоть – способна толкнуть человека на многое, но что это, по сути, если не простой животный инстикт, побуждающий продолжать род? Наука утверждает, что все наши романтические чувства – не более чем то, как эволюция заставляет нас воспринимать влияние гормонов.

Кодзима позволяет нам продолжить наше путешествие с Мэрил. Становится очевидно, что у них со Снейком есть некая глубинная связь, хоть он и отказывается отвечать на ее вопросы. По словам Мантиса, Снейк живет настоящим, и этим он отличается от других людей; но он же – «истинное зло». Сомнений нет: Снейк и сам признает, что он не герой, а просто отличный убийца. Ему неинтересно никого спасать, неинтересно бороться за идею. Он открыто бессердечен и во время прошлых операций спасал мир вовсе не ради великого блага.

> ЕСЛИ КОДЗИМА ПРЕУСПЕЛ, ТО МЫ УЖЕ ИНСТИНКТИВНО ИСПЫТЫВАЕМ ЖЕЛАНИЕ ЗАБОТИТЬСЯ О МЭРИЛ, ХОТЬ ОФИЦИАЛЬНО ОНА НАМ И НЕ НАПАРНИЦА И ВООБЩЕ СЛАБОЕ ЗВЕНО В ОПЕРАЦИИ.

РОКОВАЯ ЖЕНЩИНА

Операция продолжается, и Снейк с Мэрил узнают друг друга ближе. В подземных пещерах Мэрил выясняет, что Снейк любит кататься на собачьих упряжках – он узнает бродящих в пещере животных: особую породу, гибрид ездовых собак и волков. А Снейку становится известно, что Мэрил отлично управляется с собаками – пока ему приходится с ними драться. Когда он ее наконец догоняет, она подтрунивает над ним: «Снейк, что не так? Я думала, ты собачник».

В игре есть довольно эксцентричный сюжет, связанный с тем, как собаки стремятся защитить Мэрил. Если ее ударить, они нападут на Снейка – но этим можно воспользоваться. Стоит ему спрятаться в картонную коробку, как собаки перестанут кусаться и вместо этого помочатся на коробку; теперь в коробке можно безопасно передвигаться по пещерам, поскольку она пахнет собаками. Здесь Кодзима доводит тему животных инстинктов до комического абсурда.

За большой дверью героев ожидает очень длинный и высокий коридор, ведущий к башне связи. Но наши герои не успевают его пройти – на том конце появляется снайпер и целится в Мэрил! Красная точка медленно ползет по ее телу, и когда Снейк кричит, чтобы она укрылась, выстрел прошивает ей ногу. Через секунду вторую ногу прошивает второй. Снейк уже спрятался за стеной; он не может ничего сделать и вынужден смотреть, как Мэрил тянется за пистолетом и получает пулю теперь уже в руку. И вот она совсем беспомощна и истекает кровью на холодном бетонном полу.

Несколько пуль рикошетят от угла стены, за которой сидит Снейк, ясно давая ему понять: шаг вперед – и он труп. Мэрил просит Снейка бросить ее и бежать. В итоге, кается она, она и правда оказалась салагой… но Снейк заверяет, что противника интересует он, а не Мэрил. Звучит напряженная и эмоциональная музыка.

Как и раньше, Мэрил просит Снейка ее застрелить, но он не готов так просто сдаться. Для снайпера она лишь приманка, которой тот выманивает самого Снейка, и без собственной винтовки он не может ничего с этим поделать. Ему остается лишь слушать, как Мэрил клянет себя: «Дура. Я хотела стать солдатом… но война чудовищна… нет в ней ничего интересного. Снейк… умоляю, спасайся! Живи, не теряй веру в человечество! Не забывай меня… и уходи отсюда!..»

Такой уровень мрачного реализма может шокировать игрока – и вполне справедливо. Героиня только что получила три пули, не имея никакой возможности даже защититься, а теперь умоляет героя добить ее, чтобы не мешать операции или не оказаться приманкой… подлинный кошмар. Полковник Кэмпбелл вне себя от паники, но Снейк заверяет его, что не все еще потеряно. Наоми полагает, что они имеют дело со Снайпер Вульф – лучшим стрелком «Гончих». По словам Наоми, Вульф способна часами, днями и даже неделями ждать момента, когда сумеет подстрелить цель. Беседа выходит очень эмоциональной. Снейк клянется Кэмпбеллу, что спасет Мэрил любой ценой. Наконец-то он стал тем человеком, которого мы хотели увидеть. Больше никакого ледяного равнодушия.

На экране «Кодека» появляется Наоми, но она снова молчит. На сей раз Снейк не выдерживает:

«Наоми, что случилось?»

«Ничего… просто удивлена, что ты готов пожертвовать собой… у тебя же гены солдата, а не спасителя».

«Намекаешь, что меня волнует сугубо моя шкура?»

«Ну, так далеко я не заходила бы, но…»

«Понятия не имею, какие у меня гены, да мне и наплевать. Меня ведут инстинкты».

«Как животное?» – вот она, ключевая фраза.

«Я спасу Мэрил. Мне не требуются оправдания».

«Ладно…» – сдается Наоми.

«И не ради кого-то другого. Ради себя. Не волнуйтесь… полковник!»

Кэмпбелл благодарит Снейка, Наоми просит прощения, и мы возвращаемся к операции. Теперь события касаются наших героев лично, и игрок наверняка разделяет их чувства. Мы понятия не имеем, что случится с Мэрил, если мы промедлим, а игра уже показала нам, что способна выкидывать самые невероятные фортели. А что, если пока Снейка нет, Мэрил умрет от потери крови? Ее вообще можно спасти? Нас теперь тоже ведет инстинкт, и единственная цель – найти правильный инструмент и как можно быстрее вернуться к Мэрил.

За снайперской винтовкой игроку придется вернуться в самое первое здание под ангаром с танками и отыскать там арсенал. Когда Снейк возвращается после этого долгого крюка, тела Мэрил уже нет – лишь пятна крови. Но времени об этом думать тоже нет, потому что теперь уже к нам подбирается смертоносное пятно лазерного прицела. Маневры Снейка очень стеснены: он прижат к небольшому пятачку перед дверьми, а чтобы выстрелить из винтовки, ему нужно залечь; дистанция же при этом столь велика, что стоит его рукам лишь немного дрогнуть, как прицел начинает плясать. Если принять успокоительное диазепам, то прицелиться можно быстро – так Снейк успевает навестись на Снайпер Вульф и выстрелить раньше нее. Но это сложно. Женщина меняет позиции, так что нужно пристально за ней следить, порой высматривая в морозном воздухе пар ее дыхания или поджидая, пока она высунется.

Победив Снайпер Вульф, Снейк наконец-то может пройти по коридору. Его вызывает Мэй Лин и предупреждает, что сейчас хороший момент, чтобы сохраниться.

«Что происходит?» – недоумевает Снейк.

«Не уверена… странное чувство».

«Странное чувство? Ты съела что-то не то?»

«Да нет, я серьезно… предчувствие у меня».

Несмотря на то что во время схватки с боссом Снейк несколько раз попал в Снайпер Вульф, площадка, где она лежала, подозрительно пуста – лишь несколько пятен крови ведут вниз по ступенькам. Как и в случае с Оцелотом, «убийство» Снайпер Вульф в рамках геймплея не было убийством по сюжету.

Вскоре игрок выясняет, что же предчувствовала Мэй Лин.

Когда Снейк, вернувшись на первый этаж, пытается войти в башню связи, действие нечестным образом прерывает кат-сцена. Мы в западне – охрана взялась ниоткуда. Сколько бы игрок ни готовился, он не может избежать этой судьбы; остается лишь смотреть, как Снейк разворачивается и поднимает руки.

Вблизи Снайпер Вульф оказывается сексапильной блондинкой. Она выходит к Снейку из тени, держа его на мушке; их разделяет не больше двадцати шагов. «С такого расстояния трудно не попасть», – мурлыкает она и велит, опустив оружие на пол, толкнуть его одному из солдат. Снейк повинуется. На шее Вульф – симпатичный чокер, а куртка ее надета на голое тело и расстегнута почти до талии, образуя серьезное декольте. Длинная челка закрывает один глаз, будто она Дженнифер Энистон из 90-х. «Ты дурак… глупо было сюда приходить!» Несмотря на то что белее женщину сложно представить, акцент у нее ближневосточный.

«Женщина-снайпер, м?»

«Ты что, не знал, что две трети лучших ассасинов мира – женщины? – усмехается Вульф. – Ну что, хочешь умереть сейчас? Или после своей подруги?»

Снейк окидывает взглядом охрану, оценивает ситуацию и смотрит Вульф прямо в глаза:

«Умру после того, как убью тебя».

«Да ну? – смеется она. – Ну что ж, боевого духа тебе не занимать. – Она опускает винтовку и поправляет волосы. – Я Снайпер Вульф… я убиваю все, во что прицелюсь. – Еще раз мурлыкнув, она подходит к Снейку; тот все еще держит руки над головой. – А ты моя… – она берет Снейка за подбородок, – особая добыча… понял?» – И вдруг она оставляет у него на щеке глубокую царапину, сообщая, что посвятит ему все свои мысли – до тех пор, пока не убьет.

Вульф кивает одному из своих головорезов, и тот бьет Снейка по затылку, вырубая его. От лица Снейка мы чередой вспышек видим, как нас тащат туда, откуда мы пришли, а потом экран темнеет.

В ПЛЕНУ У «ГОНЧИХ»

Пойманного Снейка раздевают до пояса и привязывают к тому же столу, который мы видели в галлюцинации после смерти главы DARPA Дональда Андерсона. Прийдя в себя, Снейк слышит, как Ликвид Снейк, Револьвер Оцелот и Снайпер Вульф обсуждают свои планы. Мы узнаем, что Оцелот действительно

убил Андерсона по ошибке – и что Снейка пока никто не хочет убивать. Снайпер Вульф нравится за ним охотиться; Ликвиду Снейку он нужен для неких таинственных целей; ну а Револьвер Оцелот просто любит пытать – а вернее, как он это называет, «допрашивать» – людей. Ну хоть что-то хорошее.

Два Снейка наконец-то знакомятся, и Ликвид обвиняет Солида в том, что он-де «украл» у него все, что принадлежало ему по праву рождения. Он называет их «темным и светлым братьями» и даже последними «сыновьями Биг Босса», но не уточняет, что же конкретно имеет в виду.

Вместо этого Ликвид обсуждает положение вещей с подчиненными. Он ожидал, что теперь, когда они захватили оперативника США, переговоры пойдут лучше, но Пентагон почему-то не идет на уступки. Будто у них до сих пор есть козырь в рукаве. Террористы говорят обо всем этом в присутствии Снейка, помогая нам понять их точку зрения. Упоминается киберниндзя; Ликвид допускает, что среди «Гончих» есть шпион; и они размышляют, нельзя ли использовать ДНК Снейка, чтобы исправить дефекты генетически модифицированных солдат даже без останков Биг Босса. Оказывается, ДНК Биг Босса была нужна им, именно чтобы исправить проблемы с мутацией, а не просто улучшить солдат, как говорилось нам в начале игры.

Снайпер Вульф отказывается от предложения Оцелота «полюбоваться представлением» – она предпочтет покормить свою «семью»: волков. Проглотив горсть таблеток, она подходит к Снейку; руки его по-прежнему привязаны к хитроумному технологичному столу. Она сообщает, что его женщина по-прежнему жива, а потом кладет руку ему на грудь и медленно гладит его мускулистое тело до самого пояса, мурлыча: «До встречи… красавчик». Присвистнув, Оцелот отмечает, что Вульф всегда увлекается теми, кого назначила себе в цели, и иногда даже влюбляется в них перед убийством. Опытная и открыто сексуальная Снайпер Вульф – полная противоположность Мэрил, неопытной и специально обученной не интересоваться мужчинами. Если игрок позволит себе отдаться инстинктам, он может усомниться, точно ли ему нужно бороться с роскошной женщиной-снайпером, которая только что так чувственно погладила нашего героя.

Оставшись со Снейком наедине, однорукий Оцелот долго с ним говорит. Их диалог вдохновлен столь любимыми Кодзимой фильмами про шпионов.

«Как самочувствие?» – интересуется Оцелот.

«Неплохо, – отвечает Снейк. – Подремал тут на вашей крутящейся кровати. Жаль только, что один».

«Рад слышать, – прохладно отвечает Оцелот. – Да уж, кровать у нас ничего… Сейчас покажу тебе, какие в ней есть примочки…»

Снейк пытается расспросить его про экспериментальную боеголовку «Метал гира», но Оцелот не отвечает. Он почему-то упорно называет Снейка «курьером». Очевидно, Оцелоту известно о происходящем намного больше, чем Снейку, но ему любопытны данные об экспериментах, которые выдал президент ArmsTech. Снейк понятия не имеет, существуют ли копии этих данных, и спрашивает про Мэрил.

Оцелот подтверждает, что она жива – но ее жизнь зависит от того, как Снейк покажет себя в его «игре». Оказывается, стол, к которому прикован Снейк, – это устройство для пыток током. Оцелот собирается пускать мощные разряды; если боль станет невыносима, Снейк в любой момент может сдаться. Но тогда Оцелот волен убить Мэрил!

Но есть и еще один нюанс. Слегка надламывая четвертую стену, Оцелот говорит со Снейком так, будто он игрок с контроллером в руках. Чтобы цепляться за жизнь во время пытки, надо постоянно нажимать кружок на контроллере, а чтобы сдаться – просто нажать кнопку Select. Если жизнь Снейка упадет до нуля, то «игра окончена», и «на сей раз продолжить не получится, друг мой». Он даже предупреждает, что «увидит», если игрок «использует автонажатие[72]».

Пытка состоит из трех очень долгих ударов током, во время которых игроку, чтобы выжить, нужно бешено давить на кнопку. В короткие паузы отдохнуть особо не получится, но если вам хватает ловкости и силы воли, испытание вполне можно пройти. После третьего разряда Оцелот уважительно отметит силу Снейка, а потом велит охраннику оттащить его в камеру. Там Снейк обнаружит весьма неприятного сокамерника: покойного главу DARPA. Странно, что умер он всего несколько часов назад, но тело уже разлагается – по нему ползают черви. Такое разложение должно было занять несколько дней. И почему-то тело иссушено, лишено крови. Если игрок был внимателен, он догадается, что происходит, ведь во время брифинга нам говорили, что мастер перевоплощения Декой Октопус способен копировать своих жертв до мелочей и даже заменяет их кровью свою. Все потихоньку складывается.

Камера Снейка отгорожена пуленепробиваемым стеклом, и там быстро становится неуютно, так что игрок сразу начинает думать, как ему отсюда сбежать. В этом аквариуме чувствуешь себя зверем в зоопарке, ты заперт и беспомощен; а на той стороне ходит охранник, и если ударить по стене или заняться физкультурой, он придет и велит Снейку заглохнуть. Команда

поддержки вызывает по «Кодеку», звучат обвинения, соболезнования и обещания. Снейк больше им не верит, потому что они постоянно недоговаривают. Он остался один, он загнан в угол – и срывается на тех немногих, с кем у него есть еще связь.

Чтобы подчеркнуть, в сколь мрачном положении оказался Снейк, Кодзима пытается внушить неуверенность и игроку. Элегантная шпионская история с треском врезалась в стену, на смену ей пришло отчание. Если мы не выберемся, раунды пыток будут повторяться, а если сдадимся – Мэрил конец.

Охраняет Снейка тот же нелепый парень, которого поколотила у себя в тюрьме Мэрил, и на сей раз он каждую пару минут отлучается в туалет – его мучает диарея. С учетом всего, что Снейк успел сделать на базе, и того, что этот несчастный даже новобранца не смог удержать в камере, выбор охраны – так себе. Снейк может воспользоваться его глупостью и залезть под кровать, когда охранник снова отлучится, так что тот, вернувшись, решит, что пленник сбежал, и откроет дверь проверить.

Еще можно потерпеть пытки подольше и подождать, пока кто-нибудь явится на помощь: это будет Отакон. Снейк напористо требует, чтобы тощий ботаник снял охранника и забрал у него ключ, но Отакон не хочет умирать и отказывается. Через маленькое окошко в двери камеры он дает Снейку несколько пайков и бутылку кетчупа – теперь тот может лечь на пол и изобразить, что он ранен. В обоих случаях мы выбираемся из камеры, неожиданно напав на вошедшего охранника. Если игрок не додумается до этих вариантов или не сможет их исполнить, его ожидает очередной раунд пыток. В итоге объявится киберниндзя, выбьет дверь и снова скроется. И зачем нам друзья, когда у нас есть такие враги?

Конечно, проще всего не сопротивляться пыткам, а сдаться; при желании это можно сделать вообще сразу. С точки зрения геймплея это меняет немногое, лишь избавляя ваши пальцы от мучений. Кое-какие реплики Кэмпбелла про Мэрил меняются, но сбегать из плена все равно придется теми же способами. Пытать Снейка, может, и не будут, но и выпускать не планируют. В этих сценах много диалогов: Оцелот в пыточной камере рассуждает о своих взглядах на мир, а команда поддержки пытается отвлечь Снейка от мучений, когда тот в тюрьме.

Снейк с Кэмпбеллом вспоминают Занзибарию и делятся своими мыслями о тех событиях и персонажах – вроде Грея Фокса и Биг Босса. Это трогательный способ рассказать нужную информацию игрокам, незнакомым с Metal Gear 2, а еще так Кодзима задним числом превращает Биг Босса в отцовскую

фигуру для Снейка: он даже официально называл себя его отцом. Также игра подтверждает, что Снейк и Грей Фокс никогда друг друга не ненавидели, хоть и оказались по разные стороны баррикад. Наоми поражена – ей это кажется внутренне противоречивым, но Снейк старается объяснить: война не всегда означает конец дружбы, это как спорт. Возвращение Фрэнка Йегера в виде кибериндзя показывает, что он лишь мечтает повторить свою кончину, по которой теперь тоскует. А Биг Босс хотел, чтобы Снейк его убил; ничего личного. Доктор едва может уложить в голове столь дикое положение вещей, но если спросить о ее собственном прошлом, ее тон меняется. У нее был старший брат, оплативший ей обучение в школе, хоть между ними и отсутствовала кровная связь; но когда Снейк спрашивает, где он теперь, Наоми тоскливо отводит глаза: умер. Между героями возникает робкое взаимопонимание – но что-то по-прежнему не так.

Выбравшись из камеры и вернув себе снаряжение, Снейк может его проверить – убедиться, что все на месте. Тогда он заметит, что среди вещей есть тикающая бомба! Чтобы выбросить ее и дать ей взорваться в стороне, достаточно нажать кнопку. Если же игрок недостаточно паранойялен и просто продолжит миссию, в последний момент ему позвонит Глубокая Глотка и предупредит об опасности.

Вся эта сложная секция игры выполнена просто блестяще, каждое решение имеет ощутимый вес. Неудачная попытка побега вызывает настоящее отчаяние – некоторым игрокам его оказалось достаточно, чтобы сдаться при следующем раунде пыток. Умерев, вы теряете возможность «продолжить» игру прямо с экрана ее окончания, нужно выйти в главное меню и загрузить последнее сохранение. И если вы следовали предчувствию Мэй Лин и сохранились перед тем, как вас поймали, то загрузитесь, соответственно, прямо перед западней Снайпер Вульф, а если нет – то и того раньше. Это, конечно, не так сурово, как если бы игра вообще удалила сохранение, но времени и сил придется потратить немало, ведь если мы хотим спасти Мэрил, то нас снова ожидают пытки. Большинство игр никогда не осмелились бы предложить игроку столь серьезные решения, так что эта дилемма ярко запоминается.

В каждый вариант развития событий Кодзима вложил много любви и внимания, до мелочей проработав все детали сюжета и геймплея, но и о забавных моментах не забыл. До тех пор, пока мы не вернем снаряжение, Metal Gear Solid вообще ощущается как другая игра. Снейк лишен защиты в прямом и переносном смысле, он бросается на друзей и все ближе к отчаянию. Он

подавлен, особенно если игрок сдался во время пыток.

Очень сложно принять, что Мэрил не просто умрет из-за нашей слабости, но еще и будет чудовищно страдать в руках террористов-садистов. После этого тяжкого осознания мы продолжаем миссию с совершенно другими эмоциями. В большинстве игр после провала продолжить нельзя – нужно совершать новые попытки, пока не преуспеешь, и потом гордиться этим успехом. Но если выбрать легкий путь, то здесь наш стыд за то, что мы не смогли спасти женщину, которую поклялись защитить, становится частью сюжета.

С другой же стороны, если Снейк вытерпел пытки и сбежал, это бодрит игрока, придавая ему и желания успешно завершить миссию, и уверенности в себе – он ведь пережил эти мрачные события. Теперь игроку еще сильнее хочется одолеть террористов, остановить «Метал гир» и спасти Мэрил. И в любом случае, вытерпел игрок пытки или сдался – дальнейшая игра теперь предстанет ему совсем в других тонах.

БАШНИ СВЯЗИ A И B

Итак, время продолжить миссию: пройти башню связи и найти подземную базу технического обслуживания, где стоит REX. Снейк теперь один; когда он уходит из пыточной, мы видим, что и она, и наша камера располагались в той же зоне, где раньше держали Мэрил и Андерсона. Когда мы возвращаемся к кровавым следам, оставшимся там, где упала Мэрил, с нами снова выходят на связь. Полковник и Наоми пытаются успокоить Снейка: они говорят, что Мэрил знала, на что шла, ведь она была солдатом. Но Снейк считает иначе. Мэрил не представляла, как на самом деле жестока война; она стала солдатом лишь затем, чтобы понять покойного отца. Кэмпбелл удивлен и опечален этим открытием. Снейк винит во всем себя, но команда поддержки замечает, что Мэрил не обрадовалась бы его самобичеванию. В диалог врывается Мастер Миллер; он объясняет Снейку, что сожалеть об ошибках можно, но нельзя позволять этим сожалениям туманить твой разум и расстраивать планы. Мэй Лин прибавляет, что это совсем не идет живой легенде. Теперь, когда почти вся команда поддержки поддерживает его еще и морально, к Снейку немного возвращается уверенность в себе.

Но когда Наоми вновь настойчиво спрашивает его, так насколько же ему нравится Мэрил, он отвечает, что это все похоже на полицейский допрос. Кэмпбелл смеется: ну да, мол, она совсем как ее дед – он был замдиректора ФБР во времена

Гувера. Это тоже намек на дальнейшее развитие событий. Любопытно, что тут в беседу снова вмешивается Миллер – и начинает выспрашивать у Наоми про ее деда. Он не слишком верит этой истории. Вопросы идут один за другим; она запинается и отвечает неубедительно, а вскоре и вовсе обрывает звонок, быстро пожелав Снейку удачи.

И вот мы наконец-то попадаем в башню связи. Как и в Metal Gear 2, нас мгновенно замечает камера, от которой нельзя укрыться, и мы вынуждены быстро взбежать по винтовой лестнице, занимающей всю центральную шахту. Вне зависимости от того, сколько раз Снейк ввяжется в драку с охраной и скольких он убьет, тревога не утихает, так что ему остается только поскорее найти выход. Когда он доберется до площадки на самом верху здания и убьет последних охранников, тревога прекратится. Теперь можно взобраться по узкой лесенке на крышу – и столкнуться там с Ликвидом Снейком в его Ми-24: нас ожидает схватка человека и вертолета. Ликвид взрывает мост, соединяющий две башни, а с имеющимся арсеналом Снейк ничего не может ему сделать, так что остается лишь использовать веревку, которую мы нашли внизу башни, и спуститься по стене здания в следующую локацию.

В большинстве игр спуск был бы оформлен катсценой, но Кодзима использует здесь мини-игру, где игрок вынужден быстро освоить совершенно новое управление прыжками и движениями. Мы лихорадочно скачем по полной преград стене, пока Ми-24 поливает ее пулями. Благодаря тому, что управление остается за нами, мы чувствуем свою причастность к трюкам Снейка – а значит, и себя ощущаем чуть более крутыми.

По веревке мы спускаемся на другую череду площадок, соединяющих здания. Вертолет ненадолго оставляет нас в покое, пока мы не минуем охрану. Но стрельба возобновляется, когда мы забираемся на самый верх соседней башни по лестнице – где на каждом повороте стоят вооруженные камеры слежения. Подняться на лифте не выйдет – он сломан. Как ни странно, на верху лестницы нас встретит фигура в стелс-камуфляже. Снейк поднимает пистолет, полагая, что перед ним киберниндзя – ну или какой-то другой противник.

«Не стреляй! Это я, не стреляй! Снейк, это я!» – в панике Отакон выключает оптический камуфляж и размахивает руками.

«Отакон? Как ты сюда попал?» – спрашивает Снейк, убирая оружие. Отакон отвечает: разумеется, на лифте – что удивляет Снейка, ведь всего пару минут назад тот не работал. Он заглядывает в шахту, пытаясь понять, что произошло и что ему делать, а на Отакона нападает приступ восхищения:

«Ты невероятен… как живой киногерой!»

«Ошибаешься, – отвечает Снейк, помолчав. – В кино герой всегда спасает девушку».

На фоне звучит главная тема игры – печальная, запоминающаяся мелодия со скрипкой, женским вокалом и кельтским текстом. Это добавляет сцене остроты.

> В БОЛЬШИНСТВЕ ИГР СПУСК БЫЛ БЫ ОФОРМЛЕН КАТСЦЕНОЙ, НО КОДЗИМА ИСПОЛЬЗУЕТ ЗДЕСЬ МИНИ-ИГРУ, ГДЕ ИГРОК ВЫНУЖДЕН БЫСТРО ОСВОИТЬ СОВЕРШЕННО НОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ ПРЫЖКАМИ И ДВИЖЕНИЯМИ.

«…Ты про Мэрил? …Мне жаль… прости за то, что я сказал. Снейк… Я просто обязан кое-что у тебя спросить. Я поэтому за тобой шел… – Он поправляет очки, подбирает слова. – Ты когда-нибудь… кого-нибудь любил?»

«Ты пришел сюда об этом спросить?» – поворачивается Снейк.

«Нет, ну то есть, я… мне интересно, подвластны ли любви даже солдаты…»

«Да ты о чем?»

«Я хочу понять… как думаешь, способна ли любовь расцвести… даже на поле боя?»

Прежний черствый Снейк фыркнул бы, заслышав такой вопрос, но у Снейка нынешнего есть ответ:

«Да… думаю, да. Думаю, люди способны влюбиться когда угодно и где угодно. Но… – он делает паузу, – если кого-то любишь, ты должен его защищать».

Отакон согласен.

Когда Отакон помогал Снейку в тюрьме, передавая припасы, он умолял его не сражаться со Снайпер Вульф и заверял, что она хороший человек. Снейк тогда огрызнулся и напомнил, что именно она подстрелила Мэрил. Им нравятся женщины на разных сторонах баррикад, но Отакон думает, что Вульф не так уж сурова, ведь она позаботилась о местных волках, не позволив террористам их перестрелять, когда они обустраивались на острове. Кодзима позволяет двум мужчинам поделиться друг с другом переживаниями. В этой сцене Отакон пытается понять, как верно поступать с чувствами и инстинктами.

Потом Снейк просит Отакона об одолжении. Тот пугается – его снова попросят на кого-нибудь нападать? Снейк заверяет, что нет, и вообще ведет себя с юношей куда мягче, чем раньше. Он всего лишь просит починить лифт.

«Если речь о механике, то предоставь это мне», – уверенно отвечает Отакон.

Снейк заявляет, что ему «пора прихлопнуть одну блоху», повторяя реплику Ликвида из начала игры, где тот говорил про вражеские F-16. Отакон обещает прикрывать тылы. На прощание Снейк замечает, что «видок у него хоть куда», и спрашивает, все ли в порядке. «Не беспокойся. Я все сделаю, не обращай внимания», – отвечает тот, включает камуфляж и уходит. Отакон – человек, который бежит от своих проблем, а не решает их, и в этом он противоположен Снейку. Здесь мы видим, как глубока в нем эта черта. Прежде мы наблюдали, как Отакон хромает по своей лаборатории с вывихнутой ногой, заверяя, что стелс-камуфляж обеспечит ему безопасность. Очевидно, для Кодзимы в этом образе присутствует символизм: камуфляж скрывает Отакона от мира и в прямом смысле, и в переносном, становясь поводом отмалчиваться.

Игроку пришло время подняться на крышу. В ночном небе бушует метель, но это не мешает Ликвиду Снейку, терпеливо ждавшему этой встречи. Вертолет вновь показывается из-за здания, а Ликвид насмешливо говорит:

«Что ж, Снейк наконец-то вылез из норы[73]. Готов… брат?»

«Да почему ты называешь меня братом?! Кто ты, черт возьми?!» – кричит Снейк, закрывая лицо от метели и ветра, нагоняемого винтами вертолета.

«Я это ты! Я твоя тень», – отвечает Ликвид.

«Что?!»

«Спросишь у отца, которого убил! Сейчас я отправлю тебя к нему – в ад!»

Кодзима продолжает дразнить игрока намеками на то, в каких же на самом деле отношениях состоят Ликвид и Солид, хотя еще на брифинге нам сказали, что они выглядят как близнецы, а Мэрил при первой встрече путает Солида с Ликвидом. В пыточной Оцелот прямо называет Ликвида «братом» Солида, когда делает ему комплимент за терпение: «Да, ты в самом деле брат босса». Фраза про отца, которого Снейк убил, уже совершенно точно дает нам понять, что Биг Босс – отец обоих, но все равно остается неясным ни то, почему Ликвиду настолько не дает покоя его брат, ни детали их происхождения.

Чтобы сбить Ми-24, нужна ракетница «Стингер», которую Снейк, к счастью, успел добыть с прошлой встречи. Но навестись на тепловую сигнатуру вертолета можно только с камерой от первого лица, поэтому перемещаться в процессе мы не можем. Если игрок в нужный момент не опустит «Стингер» и не найдет укрытие, Кодзима продемонстрирует ему всю мощь нового 3D-движка, позволив вертолету виться вокруг башни, то скрываясь, то показываясь, и стрелять по Снейку. Когда вертолет получит

достаточно урона, Ликвид выстрелит большой ракетой. К счастью, ее траектория предсказуема, а летит она медленно, так что мы успеем укрыться. Под конец схватки Ликвид повторит попытку. На сей раз взрыв охватывает всю крышу, и Ликвиду может уже показаться, что он победил, но тут вертолет начинает барахлить! Ми-24 крутится и падает под проклятия британского психа. Силуэт Снейка героично прорисовывается на фоне карикатурно мощного взрыва.

«До встречи в аду… Ликвид, – Снейк разворачивается и идет в сторону камеры, огонь продолжает полыхать. – Заодно и кремация».

На этом эпичном кадре экран темнеет, закрепляя наше восхищение Солидом Снейком – какой контраст с унижениями в пыточной! Мы были на самом дне и вновь поднялись, причем уже не в первый раз, и наверняка то же происходит с нашими эмоциями.

Звонит «Кодек»: Отакон сообщает, что лифт снова в порядке – но не потому, что он его починил. Проблема исправилась сама собой. Звучит отлично, но когда Снейк садится в лифт и слышит сигнал, извещающий о перегрузке, в его душу закрадываются подозрения. Он снова звонит Отакону, и тот объясняет, что уходил в лабораторию захватить стелс-камуфляж для Снейка (круто, а нельзя было дать его при первой встрече или хотя бы когда Снейка пытали в тюрьме?). Увы, в лаборатории камуфляжные устройства куда-то пропали. Тут до Отакона доходит страшное осознание: похоже, в лифте со Снейком едет толпа невидимых врагов! Вновь повторяется сцена из Metal Gear 2, только теперь враги еще и невидимые. Они умирают как раз тогда, когда Снейк спускается на первый этаж, и он может выдвигаться на север по снежному полю, по периметру которого расположено несколько складов. На той стороне поля – вход на подземную базу.

БОЙ В МЕТЕЛИ

На заснеженном поле Снейка поджидает Снайпер Вульф. Ее повергает в восторг перспектива подстрелить его посреди метели, при плохой видимости. У игрока есть шанс поквитаться за Мэрил – но это означало бы плюнуть на мольбы Отакона и его попытки встать между двумя опытными убийцами. Снайпер Вульф весьма самоуверенна, она полагает, что из женщин получаются лучшие киллеры; Снейк же относится к ее высокомерию презрительно. «Вы, мужики, слабые, – издевается

она. – Что ни начнете – кончить не можете…» Двусмысленная формулировка – это способ дополнительно нас задеть, подчеркнув нашу слабость и дав понять, что удовлетворить ее можно, только убив. Битва начинается.

Можно либо целиться в нее из своей PSG-1, либо поступить хитро: выстрелить из «Никиты» и провести управляемую ракету так, чтобы попасть по Вульф с тыла. Ракетница «Стингер» тоже может пригодиться. Как и прежде, Вульф постоянно меняет укрытие, иногда стреляя, но не теряя мобильности. Но когда ее здоровье заканчивается, окровавленный труп остается лежать на снегу: на сей раз между геймплеем и сюжетом нет противоречия.

Снейк подходит к Вульф, и мы видим, что вместо расстегнутой куртки на ней теперь плотное пальто, призванное защитить от холода. Снейк опускается рядом с ней на колени, и мы понимаем, что красот больше не покажут. Настало время тихой печали.

«Я… ждала этого момента… – выдавливает она, глядя в ночное небо. Ей трудно дышать, а в отдалении воют волки. – Я снайпер… Моя работа – ждать… не шевельнуть ни мускулом… в полной концентрации… – Она кашляет кровью и поворачивается к Снейку. – У меня прострелено легкое. М-меня уже не спасти. Пожалуйста… прикончи меня быстро. – Мы не видим ее лица, но Снейк не двигается. Немного помолчав, Вульф продолжает: – Я из курдов. Я всегда мечтала о месте вроде этого – спокойном».

«Из курдов, – говорит Снейк. – Так вот почему тебя зовут „Вульф“[74]».

Играет драматичная музыка.

«Я родилась на поле боя. Выросла на поле боя. Стрельба, крики и сигналы тревоги… были мне колыбельными… Нас гнали как собак… выкуривали из ветхих убежищ… вот… как я жила». – Но правительствам мира было плевать на беду ее народа, и она страдала, пока не появился «герой», который ее забрал. Она зовет его «Саладин».

«Саладин? – спрашивает Снейк. – Ты имеешь в виду Биг Босса?»

«Я стала снайпером… спряталась… смотрела на мир через прицел винтовки. И я увидела войну… не изнутри… а снаружи… как зритель… увидела через свой прицел жестокость… и глупость человечества. Я присоединилась к революционерам… чтобы отомстить миру. Но… я опозорила себя и свой народ. Я больше не тот волк, которым родилась… ради мести… я продала душу и тело. Я стала собакой». – Кажется, некогда гордая Снайпер Вульф полностью сломлена.

Снейк признает, что наемников порой называют «псами войны[75]». Но хоть все они так или иначе продаются, Снайпер Вульф стоит особняком:

«Дикая… одиночка. Ты не собака… ты волк».

В этой пронзительной беседе, как и в сцене с Психо Мантисом, Кодзима в полной мере раскрывает свой писательский талант. Стоит бою закончиться, как дурацкий босс с единственным приемом превращается в настоящего человека. Основной сюжет игры мог бы обойтись и без столь подробного комментария к геноциду курдов и роли Биг Босса в мировых политических конфликтах, но эти детали обогащают художественный мир Metal Gear и рассказывают игроку что-то про мир реальный. Кроме того, Снайпер Вульф показывает нам, в кого вырастают сироты войны, которых вытаскивает Биг Босс, и мы видим, что в нем действительно можно увидеть спасителя – пусть он развязывал войны и угрожал правительствам.

«Кто ты? – отвечает Вульф на теплые слова Снейка. – …Ты Саладин?» – Ее извращенная, болезненная одержимость Снейком сменяется восхищением.

«Вульф… ты пощадила Мэрил».

«Я никогда… и не охотилась на нее… Я не убиваю просто так».

«Покойся с миром. В смерти ты останешься тем же гордым волком, которым была при жизни».

«Я наконец-то поняла. Я ждала не шанса убить… Я ждала момента, когда кто-нибудь убьет меня… человек вроде тебя… герой. Пожалуйста… освободи меня…»

Не говоря ни слова, Снейк поднимается на ноги и достает пистолет. Волки воют громче прежнего. Но Снейк не успевает нажать спусковой крючок – он слышит плач. В кадр, выключая на ходу камуфляж, вбегает Отакон. Не веря глазам, он падает на колени и признается Вульф в любви. Она тянется в его сторону – но не к нему, а к своей винтовке, лежащей на снегу между ними.

«Винтовку… дай мне, – просит Вульф; Отакон подскакивает и хватает оружие, – она часть меня. – Он покорно отдает ей винтовку. Она обнимает ствол, и теперь ее голос звучит медленнее, спокойнее. – Ну вот, все в сборе… давай, герой… освободи меня…»

Отакон отворачивается и зажимает уши, пока Снейк готовится выстрелить. Несчастный романтик в последний раз прощается с Вульф, и над снежным полем разносится оглушительный выстрел. Волки заходятся печальным воем, а двое мужчин смотрят на оставшееся за кадром тело снайперши.

«Снейк, – не понимает Отакон, – ты же сказал, что любовь

способна родиться на поле боя… но я не смог ее спасти».

Снейк опускается рядом с телом и накрывает лицо Вульф ее платком.

«Что ты делаешь?» – спрашивает Отакон.

Теперь камера наконец-то показывает тело Вульф – умиротворенное и неподвижное. Ее лицо почтительно накрыто окровавленным платком.

«Возвращаю платок владелице, – отвечает Снейк. – Мне он не нужен».

«Почему?»

«У меня больше не осталось слез».

Он смотрит, как Отакон шмыгает носом, пытаясь не плакать.

«Я отправляюсь на подземную базу, – говорит Снейк. – Время вышло. – Отакон согласно хлюпает. – Никому не верь. Следи за своей безопасностью», – он прибавляет, что если не остановит «Метал гир», то базу, вероятно, разбомбят.

«Угу». Отакон едва его слышит – с момента, как Снейк застрелил Вульф, он не отводил глаз от ее тела. Отакон обещает быть на связи через «Кодек», потому что хочет помочь, но Снейк напоминает, что он может в любой момент покинуть базу и начать новую жизнь. Оставив ученого, Снейк растворяется во тьме. Спустя пару секунд тот все же находит в себе силы оторвать взгляд от тела Вульф и окликает его:

«Снейк! За что она сражалась? За что сражаюсь я? А ты?!»

Снейк останавливается и, повернувшись, отвечает:

«Если выживем… расскажу потом».

Отакон смотрит, как он растворяется в ночи, и напоследок – будто ободряя – кричит: «Ладно! Я и сам буду искать!..» Потом он уходит, включив оптический камуфляж. Смерть объекта его безответных чувств пробуждает Отакона – из невротичного отаку он начинает превращаться в человека, который не игнорирует реальный мир. Он продолжит помогать Снейку несмотря на то, что тот убил женщину, которую Отакон умолял пощадить.

БОЛЬШАЯ ПТИЦА

По пути к подземному ангару с «Метал гиром» мы проходим доменную печь, а потом садимся в грузовой лифт. В морозной подземной локации вьются вороны, намекая на то, с кем нам предстоит столкнуться. Мастер Миллер вызывает нас поговорить о Наоми. Он поясняет, что сам когда-то работал в ФБР, так что уверен – она солгала про деда. Снейк сперва скептичен, но Миллер подробно анализирует ее ложь.

Во-первых, она заявила, что ее дед-японец работал на Эдгара Гувера, но Гувер был известным расистом, и в ФБР того времени не было азиатов. Во-вторых, дед Наоми якобы был агентом под прикрытием, внедрявшимся в нью-йоркскую мафию в 50-е, но операции такого рода начались на десять лет позже, и не в Нью-Йорке, а в Чикаго. Наконец, не стоит забывать, как подозрительно умерли Андерсон и Бейкер, и о появлении кибериндзя. Происходит что-то подозрительное, а Наоми лжет – может, она с этим связана? Может, даже прямо работает на террористов? Неясно, так ли это, но оба сходятся на том, что нельзя терять бдительность.

Снейк минует бронированную дверь и попадает на замерзший склад, где на него сразу же налетает стая воронов. Они машут крыльями и клюют нашего героя по воле покрытого татуировками шамана, Вулкана Рэйвена. Обычно его торс обнажен, но сейчас это не так – и на нем не зимняя одежда, а гигантский, больше его тела, цилиндр, от которого обойма крупных патронов ведет прямо к «гатлингу», предназначенному для боевых истребителей! Эта зверюга способна изрыгать до 6000 патронов в минуту. Неясно, как один человек вообще смог ее поднять. Объяснение лишь одно: говорят, туземные татуировки Рэйвена придают ему мистическую силу.

«Добро пожаловать, казак[76], – приветствует он Снейка со стопки металлических ящиков. – Здесь твой путь окончится. Не так ли, друзья?»

Вороны согласно каркают. Рэйвен поясняет их мистическую природу: на самом деле вороны не падальщики, а просто возвращают природе то, что больше не требуется.

«Это же ты сидел в „Абрамсе“? Тесно же тебе, здоровяку, там было», – цедит сквозь зубы Снейк.

Захохотав, Рэйвен спрыгивает со своего насеста – и не падает, хоть и сам много весит, а огромное оружие прибавляет весу. Он объясняет, что танк был просто способом проверить, достойный ли Снейк противник, и проверка пройдена. Огромная татуировка в виде ворона у него на лбу вдруг белеет и отрывается от кожи. Снейк снова подозревает, что у него галлюцинации. На плечо ему садится ворон – и вдруг выясняется, что он полностью парализован! Посылая на разведку ворона со своего лба, Рэйвен способен мистически узнать истину про Снейка.

«В твоих венах течет восточная кровь, – говорит он. – Ах… и твои предки росли в степях Монголии. Инуиты и японцы – двоюродные братья… у нас с тобой много общих предков».

Так мы узнаем, что в Снейке есть японская кровь.

«Не припомню на своем генеалогическом древе ворон», –

рычит Снейк; он остроумен даже когда парализован и беззащитен. Вулкан Рэйвен наклоняет голову, и птица слетает с плеча Снейка, освобождая его. Татуировка тоже возвращается на лоб великана. Все это довольно странно, но еще страннее то, что Рэйвен вдруг спрашивает Снейка про Всемирные эскимосско-индейские олимпийские игры; в конце концов, он же тоже живет на Аляске.

«Да… слыхал про них. Ты наверняка звезда конкурса по поеданию мактака».

Рэйвен не улавливает сарказма и продолжает серьезным тоном:

> ПО СРАВНЕНИЮ С ДРУГИМИ ПРОТИВНИКАМИ В ИГРЕ У РЭЙВЕНА ОГРОМНЫЙ РАДИУС ЗРЕНИЯ; ЕСЛИ ОН ВАС ЗАМЕТИТ – ДАЖЕ С ДРУГОГО КОНЦА СКЛАДА, – ТО ТУТ ЖЕ ВЫСТРЕЛИТ, И ЕГО МОЩНАЯ ПУЛЯ СОБЬЕТ СНЕЙКА С НОГ.

«Верно. Но я хорош и в другом соревновании, называется „тягание за уши“. Противники тянут друг друга за уши на сильном морозе. Это способ проверить физическую силу и дух…»

«Хочешь, чтобы мы с тобой тягали друг друга за уши?» – язвит Снейк.

«Воплощение будет иное, но суть соревнования – та же. Возрадуйся, Снейк! Нас ожидает славный бой».

«Ничего славного тут нет. Это просто убийство. Насилие не спорт!» – эта фраза звучит несколько двулично из уст человека, который сравнивал войну именно что со спортом, когда объяснял природу своих отношений с Греем Фоксом, но кто подловит его на слове?

Рэйвен – и правда достойный противник. Правила сражения определяются картой склада: между стопками ящиков есть множество переплетающихся проходов, по которым можно гоняться друг за другом. Это прятки на смерть, и у каждого – свои сильные стороны. По сравнению с другими противниками в игре у Рэйвена огромный радиус зрения; если он вас заметит – даже с другого конца склада, – то тут же выстрелит, и его мощная пуля собьет Снейка с ног. Кроме того, он быстрее, чем может показаться, и готов стрелять вслепую, изрешечивая и уничтожая ящики. Укрытия разрушаемы, поэтому игроку не удастся просто отсидеться. А кроме того, пайки Снейка на морозе могут замерзнуть, и тогда их нельзя будет съесть и подлечиться в бою! Раз врага не победить в противостоянии лицом к лицу, Снейку остается делать то, в чем особенно хороши спецназовцы: прибегать к специальным методам ведения боевых действий.

Взрывчатку C4 и противопехотные мины можно закладывать, создавая ловушки; управляемые ракеты из «Никиты» и внезапные выстрелы из «Стингера» способны нанести серьезный урон относительно безопасно; снайперская винтовка позволяет стрелять из укрытия – в общем, против громилы с «гатлингом», предназначенным для истребителей, все средства хороши.

Когда Рэйвен наконец-то побежден, он приваливается к стене и, тяжело дыша, признает: «как и сказал босс», на самом деле это он сам больше не нужен миру; он вернется к воронам – душой и телом. Потом Рэйвен протягивает Снейку карту высокого уровня доступа.

«Почему?» – удивляется Снейк, принимая подарок.

«Ты Снейк – „змей“, но тебя создала не природа. Вы с боссом… вы из другого мира… мира, который я не хочу знать… иди, сразись с ним… я буду смотреть на вас с небес. Дам тебе подсказку… человек, что умер на твоих глазах… – экран мигает, показывая нам инфаркт Дональда Андерсона, – это был не глава DARPA, а Декой Октопус. Один из „Гончих“. Мастер перевоплощения…»

Мы видим флэшбек: Рэйвен заходит в камеру и снимает с трупа Декоя Октопуса маску, обнажая лицо белокожего человека без носа и ушей. Рэйвен подтверждает: Декой Октопус так тщательно копировал жертв, что даже высасывал из них кровь и заменял ею собственную.

«Но и он не смог обмануть Ангела Смерти».

«Ангела Смерти? Но к чему все эти сложности? Зачем прикидываться Андерсоном?»

«Моя подсказка окончена. – Рэйвен окровавлен и слаб, но он усмехается. – Дальше гадай сам. – Мы видим, как к нему отовсюду слетаются птицы. Они окружают могучего шамана и дружно начинают его клевать, но Рэйвен продолжает говорить: – Снейк! В природе… не бывает бесконечной резни. Все когда-нибудь кончается. – Снейк уже собирается уходить. – Но ты другой».

«Что ты имеешь в виду?» – спрашивает Снейк, не оборачиваясь.

«Ты идешь по пути, у которого нет конца. Каждый шаг ты совершаешь по трупам врагов… Их души будут вечно обуревать тебя… ты никогда не узнаешь покоя. Услышь меня, Снейк! Мой… дух… будет… за тобой… следить!»

Когда Снейк оборачивается, от тела великана не осталось уже и следов – лишь огромный пулемет.

Как и у Психо Мантиса, у Рэйвена есть мистические силы, и это расширяет вселенную Metal Gear, показывая, что в ней есть

место не только науке и технологиям. Снейк рационализирует свой паралич тем, что он в этот момент гадал, галлюцинирует или нет; но невозможно найти объяснение тому, что стая птиц полностью уничтожила тело Рэйвена (включая и кости, и одежду) за считаные секунды или что он продолжил говорить, пока его рвут на части. Здесь Кодзима, без сомнения, оставляет рациональность в стороне. Но он подчеркивает мистическую природу шамана, так что сюжет остается непротиворечивым хотя бы в рамках собственной логики. Это не просто внезапное колдовство, и не любой герой смог бы сделать то, что делает Рэйвен. Кодзима изучил историю Аляски и создал этот преувеличенный образ, опираясь на мифологию, язык и верования местных коренных народов.

ЗМЕИ И ЛЕСТНИЦЫ

Миллер снова звонит Снейку – поговорить о Наоми. Он просит Снейка переключиться на зашифрованный канал, чтобы никто не мог услышать их беседу, но Кэмпбелл успевает их заметить и присоединиться. Он говорит, что Наоми отошла вздремнуть, и Миллер со Снейком разрешают ему остаться.

«В общем, – начинает Миллер, – доктор Наоми Хантер… вообще не Наоми Хантер».

Оказывается, доктор Наоми Хантер пропала где-то на Ближнем Востоке, а их Наоми каким-то образом добыла ее документы. Вероятно, она шпион, присланный саботировать операцию. Ни Кэмпбелл, ни Снейк не хотят в это верить, но последний подмечает, что технически она член «Гончих».

«…Либо она работает на совершенно другую организацию», – задумчиво говорит Миллер.

«Совершенно другую?.. Быть не может… – Кэмбелл не заканчивает мысль, но он явно напуган. Миллер велит ему арестовать и допросить Наоми. Тот вздыхает: – Если она их шпион, мы в серьезной беде…»

«Вы о чем?» – переспрашивает Снейк.

«Забудь…»

Стоит заметить, что актерская игра в этой сцене оставляет желать лучшего. И Кэмпбелл, и Снейк произносят свои реплики без нужных эмоциональных акцентов. Кодзима хотел ввести в сюжет некую «другую организацию», которая может оказаться даже страшнее «Гончих». Но Кэмпбелл звучит так, будто лишь мельком этой организацией заинтересовался, в то время как настоящую тревогу у него вызывают «Гончие», а реплика Снейка

(«Вы о чем?!») в субтитрах сформулирована экспрессивно, но произносится довольно спокойно, лишь с легкой нотой подозрения. Так что игрок может не уловить суть сцены.

А суть в том, что другая организация действительно во всем этом участвует, и полковник только что дал всем понять: он знает, кто это и чем они страшны. Если бы реплики прочитали правильно, получилось бы, что Снейк изумлен и с нажимом требует объяснений, а Кэмпбелл отвечает: «Если она *их* шпион, мы в *серьезной* беде». Эти намеки очень важны для сюжета Metal Gear Solid 2, и потому печально, что здесь эта сцена вышла бледной и проходной.

Тем временем Миллер расспрашивает полковника:

«Вы что, выдали ей какой-то важный секрет? – Кэмпбелл поджимает губы и не отвечает. Миллер продолжает, взволнованно и с нажимом: – Это как-то связано с загадочными смертями главы DARPA и президента ArmsTech? – Кэмпбелл неубедительно говорит, что ничего об этом не знает. – В любом случае… больше она участвовать в операции не может», – заключает Миллер.

«Стойте… погодите. Без нее операцию не завершить!» – восклицает Кэмпбелл.

«Я так и знал, – с отвращением выплевывает Снейк. – Вы что-то скрываете».

Кэмбелл заверяет, что если ему дадут немного времени, он добьется от Наоми ответов, но Снейк говорит, что его терпение иссякло. Из-за вечной лжи и тайн он отдаляется от официальной команды поддержки и сближается с Мастером Миллером – именно такую канву все это время выстраивал Кодзима.

Зайдя в ангар с «Метал гиром», мы впервые видим гигантскую машину смерти вблизи. Камера поднимается вверх, позволяя нам оценить весь масштаб гигантского шагающего танка, оформленного (и названного) в честь доисторического Tyrannosaurus rex. Кодзима хотел, чтобы полностью смоделированный в 3D «Метал гир», реалистичный и подробный по сравнению с техникой в других играх того времени, впечатлил и напугал игрока. Кроме робота, в ангаре никого нет, что позволяет в полной мере прочувствовать его масштаб, не отвлекаясь на мелочи вроде охраны и необходимости скрытничать.

Нам звонит Отакон и рассказывает, что REX снаряжен гигантской рельсовой пушкой. Ему удалось взломать личные файлы президента Бейкера, и он выяснил, что рельсовая пушка призвана не расстреливать бронетехнику противника, а стрелять самими ядерными боеголовками! Поэтому она не расценивается

как ракетный комплекс, что позволяет обходить международные законы.

«Хитро», – признает Снейк.

«И это еще не самое страшное», – продолжает Отакон.

«Уф. Жду не дождусь».

Отакон понижает голос и взволнованно шепчет:

«Это стелс-оружие!»

Без потребности в собственном двигателе такие боеголовки остаются невидимыми для радаров, так что их невозможно перехватить. Отакон объясняет, что пока систему тестировали только в виртуальной симуляции, и все учения сил особого назначения и «Гончих» призваны были проверить, сработает ли план в реальности. Снейк вызывает Кэмпбелла и спрашивает, знал ли тот об этом, но полковник лишь извиняется. С заметным разочарованием Снейк говорит полковнику, что тот изменился.

Судя по всему, учения с применением реального «Метал гира» прошли отлично, но Отакон почему-то не может найти на компьютере конкретные результаты. Снейк объясняет, что те были на оптическом диске; полковник вмешивается в диалог и спрашивает, что стало с диском, а потом тихо ругается, когда Снейк отвечает: диск попал к Оцелоту.

Кстати, об Оцелоте. Забравшись на гигантского робота по череде лесенок и площадок, мы скоро замечаем в пункте управления его – и Ликвида Снейка! Ликвида мы видим впервые после взрыва Ми-24, в котором он якобы умер, но, к удивлению игроков, на нем ни царапины[77].

Снейк подбирается ближе и прячется за открытой дверью, пока противники обсуждают планы. К списку своих требований они хотят прибавить вакцину от экспериментального вируса, убившего Декоя Октопуса и президента Бейкера, и гадают, почему этот вирус не поразил других «Гончих». Разобраться надо быстро, поэтому к списку требований также добавляется миллиард долларов. Кроме того, вместо России тестовый удар теперь хотят нанести по Китаю, чтобы существование подобной продвинутой системы запуска подстегнуло мировую политику, вызвав цепную реакцию паранойяльных решений и предательства со стороны мировых правительств. Это погрузило бы мир в хаос – чего и хочет Ликвид. Услышав новый план, Оцелот качает головой: Ликвид планирует укрепить Шэдоу-Мозес и превратить его в штаб своего нового режима.

«Неужели ты собираешься воевать со всем миром?» – спрашивает он.

«А что в этом плохого? – огрызается Ликвид. – Мы можем нанести ядерный удар по любой точке планеты… запустить

боеголовку, невидимую для радаров. А кроме того… на этой базе огромный ядерный запас. Как только у нас будут ДНК и деньги… мир… станет нашим!»

Оцелота удивляет, что Ликвид, оказывается, больше не собирается исполнять обещание российским союзникам: те ждут его ядерных ударов, чтобы поднять бунт и возродить советский военный режим.

«…Ты что… хочешь воскресить мечту Биг Босса?» – взволнованно спрашивает Оцелот.

«Отныне зови это место… Аутер-Хэвен».

Играет зловещая музыка.

«Мечту Биг Босса…» – шепчет Снейк, подслушавший этот разговор. Поразительно, с какой любовью Кодзима относится к истории своей серии – в отличие от большинства художников, которые обычно стыдятся ранних работ. В старых Metal Gear хватало дурости, которой можно стыдиться, но вместо этого Кодзима ее принимает – и задним числом переосмысляет. Он вплетает в новые сюжеты как можно больше деталей из старых. Если мы вспомним, как трудно ему было на первых порах добиться уважения, все встанет на свои места. Он не хотел отрекаться от старых игр – наоборот, он хотел показать миру, что они принадлежат ему и только ему.

Оцелот напоминает о ручном режиме. Он поясняет, что если PAL снова введут, то «Метал гир» будет деактивирован. Говоря, Оцелот смотрит на монитор, где прекрасно виден Снейк – сам того не ведая, он стоит под камерой наблюдения. Теперь мы понимаем, что «Гончие» *хотят*, чтобы он подслушал этот разговор. Ликвид отвечает, что не боится отмены детонации, ведь и Андерсон, и Бейкер мертвы, а Оцелот задается вопросом, знает ли Снейк, как отключить запуск.

«Ты же его допрашивал, разве ты не выяснил?» – удивляется Ликвид.

«При нем не было ключей», – врет Оцелот. Потом он спрашивает, что делать с Мэрил; Ликвид велит приберечь ее как козырь в рукаве.

«Мэрил… еще жива», – шепчет Снейк.

Ему звонит Отакон и объясняет, как работает система отмены запуска. Если коротко, ключ способен менять форму при разных температурах, прямо как брошь из Metal Gear 2. Ключ-карта всего один, но ввести его надо трижды: при комнатной температуре, в замерзшем состоянии и в горячем. Отличная система защиты для экстремальных обстоятельств, да?

Присматриваясь к лэптопам для отключения запуска, расположенным рядом с лидерами «Гончих», Снейк держит ключ

в руке; одно движение – и его рука оказывается не защищена. Теперь за ним следят через монитор и Ликвид, и Оцелот; Оцелот стреляет в Снейка, сделав вид, будто его застали врасплох. Карта вылетает из руки и падает в слив под полом ангара. Дверь в комнату наблюдения захлопывается, Ликвид включает сигнал тревоги, и за оперативником приходит жалкая кучка охранников – якобы он обречен. Но Снейк, конечно, легко с ними расправляется, достает карту из слива и возвращается на верх зала – в пустой и открытый пункт управления. Все это слишком просто. Карта ожидаемо вставляется в лэптоп для комнатной температуры, электронная колонна медленно утопает в консоли, и теперь нам нужно разобраться с двумя оставшимися температурами. Для каждой есть своя консоль и своя колонна.

Чтобы заморозить ключ, достаточно пойти в любую холодную локацию и пробыть там пару минут. Ближе всего склад, где Снейк дрался с Вулканом Рэйвеном. Ждать там скучновато, но мы хотя бы ясно понимаем, в каких локациях морозно, потому что там изо рта Снейка идет пар; в процессе можно обшарить склад и найти припасы. Когда ключ синеет, Снейк возвращается ко второй консоли, и вторая колонна тоже опускается.

Пока Снейк идет к домне, где ключ можно нагреть, ему снова звонит Мастер Миллер – и снова по поводу Наоми. Он говорит, что у него есть контакт в Пентагоне, и тому известно, что Разведывательное управление Министерства обороны разрабатывает вирус для убийств под названием FoxDie. Он каким-то образом изображает инфаркт жертвы. Миллер спрашивает, делала ли Наоми Снейку инъекции.

«…Наномашины», – рычит Снейк. Они вдвоем снова наседают на Кэмпбелла. Тот отвечает, что Наоми арестована. Ее поймали за руку, когда она передавала на базу некие зашифрованные сообщения, но пока от нее не удалось ничего добиться. Миллер пытается выяснить больше про FoxDie и возможную вакцину от него, ведь Снейк, вероятно, тоже заражен, но он признает, что прямо сейчас сделать они ничего не могут. Снейк решает, что им остается лишь передать это дело Кэмпбеллу.

В домне ключ нагревается, и Снейк возвращается на лифте к «Метал гиру». На сей раз по пути ему звонит сама Наоми. Она ускользнула от Кэмпбелла и остальной команды – и теперь ей очень нужно поговорить. Наоми хочет рассказать свою печальную историю, а Снейк, как обычно, прекрасный слушатель. Играет сопливая музыка.

Она сирота из Родезии[78], купившая себе новые документы, но ее желание изучать генетику вполне искренне – так она хочет разобраться в себе. Наоми понятия не имеет ни сколько ей лет, ни

какой она расы, ни кем была ее семья. Снейк спрашивает, не будет ли ей достаточно понять, кем она стала сейчас, но Наоми злится:

«Понять, кем я стала сейчас? А зачем? Больше-то никто меня понять не пытается! – Злость сменяется печалью. – Я так долго была одна… пока не встретила старшего брата… и *его*».

«Старшего брата?»

«Да. Фрэнка Йегера».

«Что?!»

Да, кажется, человек с позывным Грей Фокс связан со многими судьбами. Будучи солдатом, он нашел Наоми, спас от голодной смерти и стал для нее единственным звеном между настоящим и прошлым. Она набрасывается на Снейка – и теперь мы понимаем, откуда бралась ее странная неприязнь: «Да. Фрэнк Йегер… человек, которого ты уничтожил, был мне единственным братом. Всей моей семьей». Голос ее звучит ядовито. Снейк предполагает, что и в Америку ее привез Йегер, но тут он ошибается. Привез ее «он» – сам Биг Босс.

«Он привез нас в „страну свободы“ – Америку. Но сам с братом вернулся в Африку воевать. А потом… потом ты убил моего благодетеля и изуродовал брата. Я поклялась отомстить и вступила в ряды „Гончих“. Я знала, что это даст мне наилучший шанс тебя отыскать, и молилась, чтобы он мне выпал…» – та Наоми, что с нами флиртовала, исчезла – на ее месте осталась лишь эта мрачная, покореженная женщина.

«И молитвы были услышаны».

«Да. Я ждала целых два года…»

«Надеясь меня убить? И это все, чего ты хотела?»

«Да. Именно так. – Она закрывает глаза и опускает лицо. – Два года. Два года я думала лишь о тебе… как одержимая…»

«И теперь по-прежнему меня ненавидишь?»

Наоми медленно качает головой.

«…Не совсем. Я… я отчасти в тебе… ошибалась».

Снейк спрашивает, что насчет Ликвида и остальных, и она клянется отомстить и им. Спрашивает, она ли убила доктора Кларка – ученого, который, как мы выяснили, стоял за бесчеловечными экспериментами, коим подвергся Йегер. Его имя вызывает у Наоми отвращение, но убил доктора сам Грей Фокс. Она лишь прикрыла брата и помогла ему залечь на дно.

Далее Наоми объясняет, что FoxDie – это вирус, способный убить человека с определенным генетическим кодом. Он вызывает в клетках сердца ускоренный апоптоз – клеточное самоубийство, тем самым симулируя инфаркт. Снейк уточняет, должен ли вирус убить его, и Наоми отводит глаза. Тогда он

говорит, что понимает, как она желает ему смерти, но пока должен жить. Операция не закончена.

«Послушай, Снейк… это не я решила применить FoxDie».

«Да? Не ты?»

«Нет, – трясет головой она. – Инъекция FoxDie была частью операции. Я просто хотела, чтобы ты знал… – она вздыхает. – Нет… И это не вся правда. На самом деле, Снейк, я хотела тебе сказать… Я, я…»

На заднем плане слышно, как Наоми окликает солдат, и связь обрывается. Судя по всему, ее схватили и вырубили. Вместо нее на связь выходит полковник. Он объясняет Снейку, что ей запрещено с кем бы то ни было разговаривать без разрешения и что теперь ее снова арестуют. Снейк вне себя – он хочет знать, что собиралась сказать Наоми! Но Кэмпбелл лишь велит вернуться к операции и остановить «Метал гир». Спорить нет смысла.

Как ни странно, даже после этой длинной беседы карта экстренного отключения робота все еще горяча, так что игроку нужно вернуться в ангар и забраться в пункт управления. Вставить ключ легко. Но он предсказуемо работает не так, как мы ожидали.

ВОТ ЭТО ПОВОРОТ

Последняя колонна погружается в консоль, и уже знакомый женский голос компьютера подтверждает код. «Код PAL номер три… подтвержден. Ввод кода… завершен. Активирован код детонации». Звучит сигнал тревоги. Мигают красные огни. Снейк в панике смотрит вверх:

«Нет! Почему?!»

Камера мечется между Снейком, «Метал гиром» и консолью. Играет энергичная музыка, мы чувствуем панику. «Готовность к запуску…»

Звонит «Кодек». Это Макдоннел Миллер. Он улыбается:

«Спасибо, Снейк. Теперь код детонации… введен полностью. И ничто не остановит „Метал гир“».

«Мастер… что происходит?» – темнеет лицом Снейк.

Самодовольство, с которым отвечает Миллер, вряд ли смог бы сыграть кто-нибудь, кроме актера Кэма Кларка:

«Ты нашел ключ… и даже активировал для нас боеголовку. Воистину я должен тебя поблагодарить. Прошу прощения, что втянул в эту авантюру с „умным сплавом“. – Снейк требует ответов, но Миллер продолжает: – Нам не удалось вытянуть код из главы DARPA. Даже Мантис не сумел пробраться ему в голову. – Играет тревожная музыка. – А потом Оцелот случайно убил его на допросе. Иными словами, запустить орудие мы больше не могли, что, конечно, неудачно. Без ядерной угрозы никто не станет выполнять наши требования. Без кодов детонации пришлось импровизировать. И вот тут-то нам пригодился ты, Снейк».

Главу DARPA изобразил Декой Октопус, но сам не выжил из-за FoxDie. Тревожная музыка замолкает, и повисает тишина.

«То есть все это было задумано с самого начала? Просто чтобы я ввел код детонации?!» – с каждой секундой ситуация все страшнее, и это подчеркивает новая драматическая музыкальная тема. Снейк не может поверить, что все, через что он прошел, – лишь чей-то план, что им манипулировали. Впрочем, игроку-то с самого начала на это немало намекали.

«А? Ты что, серьезно думаешь, что прошел весь этот путь сам?» – отвечает Миллер, сочась пренебрежением. Снейк хочет знать, кто же скрывается под личиной инструктора в темных очках, но тот в настроении еще с ним поиграть. Смеется ему в лицо и заявляет, что только сам Снейк и не в курсе, что Пентагон его использует! На этой реплике игрок теряет

последние остатки доверия к своей команде поддержки. Потом самозванец заявляет, что расскажет Снейку все-все, если они встретятся, а когда тот уточняет, где же Миллер, жутковато отвечает: «Очень… очень… близко».

Внезапно беседу прерывает взволнованный Кэмпбелл. «Снейк! Это не Мастер Миллер!» Оказывается, труп Миллера только что нашли у него дома на Аляске. Мертв он был минимум три дня, а теперь выяснилось, что сигнал лже-Миллера поступает с самой базы!

«Так кто это?» – рычит Снейк.

«Снейк… ты говорил с…»

На экране «Кодека» снова появляется лицо «Миллера», но теперь он говорит со знакомым аристократичным британским акцентом. «Со мной, братик». Одной рукой он снимает очки, а другой развязывает узел на затылке, демонстрируя длинные светлые волосы! Это Ликвид Снейк, коварный предводитель «Гончих»! «Ты свою роль выполнил. Теперь… пора умирать!»

Дверь в пункт управления захлопывается, и помещение мгновенно заполняет ядовитый газ. По просьбе Снейка Отакон взламывает дверь, и оперативник встречается с Ликвидом прямо напротив механического «лица» «Метал гира». На сей раз на злом близнеце Снейка нет рубашки, зато есть коричневые штаны и кожаные перчатки. Время пришло. Очевидно, что бессердечный злодей получал удовольствие, когда дурил Снейка; он издевательски спрашивает, как ему темные очки. Снейк хочет знать, зачем было прикидываться Мастером Миллером, но ответ довольно очевиден:

«Чтобы легче тобой манипулировать. И, должен сказать, ты неплохо справился. Ха! Впрочем, в Пентагоне наверняка то же самое говорят…»

«Ты о чем?»

«Бездумно следуешь приказам, не задавая вопросов? Ты потерял воинскую гордость и стал обычной пешкой, Снейк», – эти открытия вновь возвращают нас к теме того, как Снейка ведет животный инстинкт: мы видим, как легко нашего героя заставили следовать приказам, которые звучали весьма подозрительно. Опыт ветерана подсказывал ему, что с операцией что-то не так, но этот голос перекрывало желание убивать. Тут и игроку впору задуматься, пешка ли он сам. Ликвид хвалится, что остановка ядерного удара и спасение заложников были лишь способами отвлечь Снейка. Настоящая же цель состояла в том, чтобы убить ключевых людей на Шэдоу-Мозесе при помощи FoxDie! Пентагон хотел заполучить «Метал гир» целым, а вместе с ним – и тела незаконно генетически модифицированных солдат; так всю эту

историю удалось бы прикрыть. Снейк не может поверить, что Наоми работала на Пентагон, – но оказывается, что это все же не так: под таким прикрытием она преследовала собственные цели. Ликвид говорит об этом с презрительным разочарованием – он не ожидал, что ее ведет «мелочная месть». Оказывается, перед началом операции она как-то изменила вирус, но никто не знает, как именно, и наверняка именно поэтому-то ее и арестовали.

И Ликвид, и Солид – потенциальные жертвы вируса, и если один из них не отыщет вакцину, их обоих ожидает одинаковая судьба, ведь они близнецы. Ликвид внезапно выходит из себя, вспоминая неких Les Enfants Terribles[79] («ужасных детей») – что это такое, мы узнаем позже.

«Ты удался хорошо, – потрясает кулаком он. – Ты получил от старика доминантные гены. А мне достались плохие, рецессивные. Из тебя лепили его лучшего потомка. Я же существую затем лишь… чтобы создали… тебя».

На самом деле гены работают не так, но Хидео Кодзима – синефил, смотревший фильм «Близнецы» (1988) с Арнольдом Шварценеггером и Дэнни Де Вито. Вероятно, он решил: раз это работает в классике кинематографа, то сойдет и ему.

«Значит, я любимчик, м?» – замечает Снейк. Ликвид впадает в бешенство:

«Вот именно! Я – лишь ошметки материала, из которого делали тебя! Ты можешь представить, каково это – с момента рождения понимать, что ты мусор?! – Снейк качает головой – возможно, он испытывает жалость, а Ликвид продолжает: – Но… именно меня выбрал отец».

«Так вот почему ты так одержим Биг Боссом. Это у тебя такая извращенная любовь».

«Любовь? – плюется Ликвид. – Я его ненавижу! Он всегда говорил, что я хуже… и вот настало время отомстить! – Он усмехается. – Тебе ли не понять, братик? Ты своими руками убил нашего отца! И отнял у меня месть! – Любопытно слышать эти слова от человека, который только что насмехался над мстительностью Наоми; воистину „мелочная месть“. – Но теперь я закончу дело, начатое отцом. Я его превзойду… Я его уничтожу!»

> ОПЫТ ВЕТЕРАНА ПОДСКАЗЫВАЛ ЕМУ, ЧТО С ОПЕРАЦИЕЙ ЧТО-ТО НЕ ТАК, НО ЭТОТ ГОЛОС ПЕРЕКРЫВАЛО ЖЕЛАНИЕ УБИВАТЬ. ТУТ И ИГРОКУ ВПОРУ ЗАДУМАТЬСЯ, ПЕШКА ЛИ ОН САМ.

С этими словами Ликвид прыгает в открытый кокпит «Метал гира REX», по форме напоминающий челюсти огромного

динозавра. Челюсти захлопываются, Ликвид берет на себя управление, а из интеркома робота доносится его голос:

«Снейк! Именно твою кровь первой прольет это дивное оружие!»

Огромное устройство оживает, и Снейк поспешно спрыгивает с мостков, пока они не сломались.

Как же остановить эту махину? Пол сдвигается, и платформы, на которых они стоят, каким-то образом превращают ангар в один большой зал, где нет ни ям, ни препятствий, не считая техники по внешним сторонам. Над Снейком нависает «Метал гир». Сейчас начнется финальный бой человека и робота!

У «Метал гира REX» хватает хитростей – включая самонаводящиеся ракеты и пулемет, которым мог похвастать и «Метал гир D». Кроме того, если Снейк подойдет слишком близко, из паха робота ударит прямой лазер, а если Снейк увернется и от него, может попасть под удар мощных лап. Но в отличие от предыдущих моделей, у этого «Метал гира» лапы бронированные, так что им простые гранаты не вредят. Отакон сообщает, что единственная доступная цель – это «обтекатель антенны», большой круглый сенсор, расположенный на одном из плечей робота. Ракеты «Стингера» могут нанести ему достаточно урона, чтобы робот ослеп, и тогда пилот вынужден будет открыть кокпит, тем самым создав новую уязвимость.

Когда урон нанесен, запускается кат-сцена – мы видим, как из-за неполадок механическая тварь проседает. Из антенны бьет электрический ток – Снейк надеется, что это само по себе способно вывести робота из строя, но, разумеется, это лишь первый шаг. Механизм снова поднимается и механически ревет. Внезапно Ликвид кидается вперед и пытается растоптать Снейка! Но прежде чем лапа опускается, в кадр врывается Грей Фокс и останавливает ее, удерживая весь вес робота силой своего экзоскелета! На правой руке у него теперь бластер, как у Мегамена; это что-то новенькое. Щиток шлема поднят, и мы видим изуродованное лицо с бельмом на одном глазу. Он велит Снейку отойти.

«Грей Фокс!»

«Старое имя, – хрипит тот. – Лучше, чем „Глубокая Глотка“», – да, все это время именно Грей Фокс помогал нам, вновь играя роль полезного анонимного поклонника.

«Так это ты…»

«Выглядишь ты ужасно, Снейк, – замечает Грей Фокс, по-прежнему сгибаясь под чудовищным весом. – Старость тебя не красит».

Ликвид вне себя. «Я отправлю тебя обратно в ад!»

Колоссальная лапа таки опускается, но спаситель-киборг ловко отскакивает в последний момент. Через заднее сальто он подпрыгивает, проворачивается, целится из бластера в антенну и дважды стреляет – в яблочко. Антенна взрывается, и Ликвид временно слепнет. Фокс приземляется рядом со Снейком, укрывшимся за какой-то техникой на краю ангара. Пока Ликвид занят другими проблемами и неопасен, они могут перекинуться парой слов. Чудовище, прежде носившее имя Грей Фокс, называет себя узником смерти и заверяет, что только Снейк способен его освободить.

«Фокс… Не лезь… Что насчет Наоми? Она мечтает за тебя отомстить».

«Наоми…» – с болью отвечает Фокс.

«Только ты можешь ее остановить».

«Нет… Не м-могу. – Когда Снейк спрашивает, почему нет, камера отъезжает, и взрыв придает особый вес словам Фокса: – Потому что это я убил ее родителей».

Девочку он не убил вместе с ними только потому, что совесть не позволила ему навредить ребенку. Именно чувство вины заставило его заботиться о ней – и оно до сих пор его грызет.

Тем временем Ликвид разбирается с техникой – видимость к нему возвращается, но он не знает, где укрываются противники, и начинает палить по всему ангару из пулемета. Наши герои понимают, что время истекает. Фокс просит Снейка рассказать Наоми правду и, посулив остановить робота, возвращается к схватке.

Фокс уповает на свои нечеловеческие акробатические навыки, но лазер «Рекса» прямо в прыжке отрезает ему руку по плечо. Грей Фокс покрыт собственной кровью, но он не останавливается, а прыгает на высокую площадку и снова пытается выстрелить; Ликвид успевает протаранить его мордой робота, впечатав в цементную стену. На нее брызгает кровь.

«У нас на Ближнем Востоке… ловят не лис… а шакалов! – слышен из интеркома голос Ликвида. – А вместо гончих у нас… придворные ловчие!»

Снейк очень переживает за Фокса.

«Насколько крепок твой экзоскелет? – издевается Ликвид. – Снейк! Так и будешь отсиживаться в стороне, глядя, как он умирает?»

Но Грей Фокс уже готовит сверхмощный выстрел из плазмовой пушки! Прицелившись в антенну, он выпускает целую череду снарядов, из последних сил хрипя: «Если загнать лиса в угол, он опаснее шакала!» Потом он обессилевает. Антенна наконец-то уничтожена; Ликвид отводит «Метал гир» от стены,

и Фокс безжизненно падает. Пасть «Метал гира» раскрывается, показывается Ликвид.

«Впечатляет! Ты действительно достоен позывного „Фокс“! Но теперь тебе конец!»

С полным боли хриплым стоном Фокс приподнимает голову. По экзоскелету бегут разряды и замыкания. «…Давай! „Стингер“!»

Открытый кокпит «Метал гира REX» по-прежнему прямо рядом с телом Фокса, и Снейк беспомощно зовет его. Зная слабость Снейка, Ликвид спрашивает, готов ли он убить одним ударом их обоих. На этом месте управление снова переходит к игроку, но игрок может лишь целиться – но не стрелять. «Стингер» может навестись и на Ликвида, и на Фокса, но даже если мы готовы пожертвовать вторым и попробуем выстрелить, Снейк лишь замешкается и скажет, что неспособен на это. В это время Грей Фокс слабым и хриплым голосом читает весьма эмоциональный монолог. Мы же впервые сталкиваемся с ситуацией, когда внутренний конфликт Снейка пересиливает наш выбор как игрока.

«Теперь… Перед тобой… Я наконец-то могу умереть… После Занзибарии… меня забрали с поля боя… ни живым… ни мертвым… бессмертная тень… в мире света… но скоро… скоро… долгожданный… конец…»

Игрок снова теряет управление, и начинается кат-сцена. Ликвид хватает полумертвого героя пастью робота и с громким стуком бросает его на пол ангара. Лапа «Метал гира REX» поднимается, чтобы его раздавить. «Умри-и-и-и-и!» – орет Ликвид.

Лапа приземляется, но Грей Фокс не умирает. Удар принимает на себя костюм – и дарит Фоксу пару секунд, так что он может произнести свои последние незабываемые слова:

«Снейк… Мы не обязаны плясать под дудку правительства… или кого бы то ни было еще! Я умел только… только сражаться… но… по крайней мере… я всегда боролся за то, во что верил… Снейк… Прощай».

Лапа робота поднимается снова, и время будто замирает. Потом она опускается. От легендарного оперативника Грея Фокса, некогда известного как Фрэнк Йегер, остается лишь красное пятно. Подобно животному, чудовищная машина издает рев наслаждения.

«Фо-о-о-о-окс!» – кричит Снейк.

«Дурак, – отвечает Ликвид. – Он молился о смерти… и вот она его нашла! Видишь? Ты никого не можешь защитить! Даже себя! Умри!»

Битва продолжается. В итоге Снейк уничтожает REX примерно теми же методами, что и раньше, только теперь он наносит урон еще и Ликвиду. Когда робот получает достаточно урона, он начинает шататься, бесплодно пытаясь раздавить Снейка, выходит из-под контроля и в итоге оседает у стены. Через мгновение Снейка припечатывает к другой стене взрывом, и он теряет сознание. Свет в ангаре гаснет, и Снейк, то приходя в себя, то снова отключаясь, видит вокруг лишь тьму и красные огни тревоги. Ликвиду чудом удается пережить еще один взрыв кокпита, не получив особых травм; когда он подходит к Снейку – окровавленный, но целый – тот наконец-то окончательно теряет сознание.

А когда приходит в себя, то видит Ликвида. Тот стоит над ним, сложив руки на груди. «Метал гира» больше нет, а значит, нет и ядерной угрозы, но это не ведет к перемирию солдат-близнецов.

Они обсуждают ситуацию и свой взгляд на войну; мы смотрим на сцену глазами Снейка. Ликвиду противно быть худшим братом из двух, но все же он верит, что может воссоздать Аутер-Хэвен. Он верит, что это способ превратить мир в более честное поле боя, где воинов будут уважать, а политики перестанут пренебрегать ими ради того, чтобы заполнить историю ложью. Ярчайший пример пренебрежения – то, как манипулировал Снейком Пентагон. Его обманули, им играли как марионеткой, а он все равно слепо подчинялся приказам; у него нет воинской гордости. Когда Снейк замечает, что ему не нужен мир, исполненный постоянной войны, Ликвид только фыркает – и уличает его во лжи.

«Тогда зачем ты здесь? Зачем… и дальше следовать приказам, когда руководство тебя предает?! Зачем ты явился?»

Снейк теряется и не знает, что на это ответить.

«Что ж… я тебе объясню, – медленно и уверенно продолжает Ликвид. – Ты явился, потому что тебе нравится убивать».

Эта мысль поражает Снейка, и тот протестует, но Ликвид обращает его внимание на то, скольких он уже убил в рамках этой операции.

«Это…» – запинается Снейк.

Ликвид мрачно усмехается:

«Я видел, с каким лицом ты их убивал. На твоем лице играл восторг битвы».

«Нет», – цедит Снейк сквозь зубы.

«В тебе живет убийца…» – вновь повторяет Ликвид. В этом

диалоге мы слышим отголоски сцены с Биг Боссом в Занзибарии, но на сей раз Кодзима еще и намекает на сходство Снейка и игрока, ведь оба должны были понимать, что поступают дурно. Ликвид объясняет, что и он, и Снейк созданы убийцами, и нет смысла этому противиться.

И тогда Ликвид рассказывает про проект Les Enfants Terribles. Его запустили в 70-е в попытке создать идеальных солдат. Эталоном для проекта стал Биг Босс – величайший из живших в то время солдат. Но Биг Босс лежал в коме, так что из его клеток создали клонов. Всего было восемь эмбрионов, шесть из них абортировали, чтобы усилить развитие оставшихся двух. С этими двумя клонами проводили эксперименты, пытаясь вывести такой генотип, при котором проявлены будут все «доминантные гены» – иными словами, Солиду гены достались «лучшие», а Ликвиду – остатки. Не перепутайте это все ненароком с настоящей наукой.

Короче говоря, Ликвид чувствует, что с ним поступили несправедливо – поступил лично Снейк. Но дело не только в обиде: Ликвид также хочет защитить свою «семью», то есть всех, кто с ним генетически связан, включая спецназ нового поколения, генетически превращенный в копии Биг Босса. Ликвид убежден, что гены полностью определяют способности человека, и хочет, чтобы Снейк устыдился того, как убивал «братьев». Псевдонаучные идеи в этой сцене не всегда правдоподобны, но Кодзима всего лишь хочет разом затронуть как можно больше вопросов, связанных с генетикой.

Более того: Ликвид рассказывает, что так называемый синдром войны в Персидском заливе, коим в начале 90-х страдали тысячи солдат, возник в результате того, что правительство США тайно внедрило им те самые «солдатские гены», а вовсе не из-за обедненного урана или ПТСР. Это, мол, было лишь прикрытие. Пока он говорит, мы видим кадры войны в Персидском заливе.

Из всего сказанного Снейк заключает, что генная инженерия преуспела, но Ликвид поправляет его. Все «Сыновья Биг Босса» слишком похожи генетически, поэтому легко могут вымереть – убить их сможет один вирус, например, FoxDie. Единственный способ им самим избежать той же участи – добыть останки Биг Босса.

«ДНК Биг Босса нужна тебе, чтобы спасти семью? Как трогательно», – саркастично замечает Снейк.

«В природе… члены одной семьи не скрещиваются между собой, но все же помогают выживанию друг друга, – не смущается Ликвид. – Знаешь почему? Ради вероятности, что их гены

передадутся следующему поколению. Альтруизм кровных родственников – реакция… на естественный отбор. Это называется „теория эгоистичного гена“», – Ликвид готов повиноваться зову своих генов, защищая генно-модифицированных солдат, свою «семью»; более того, он готов пойти на шаг дальше и убить клона-соперника, Солида Снейка. Вот вам и громкие слова про следование генам и защиту семьи. Устами Ликвида Снейка Кодзима анализирует моральные аспекты теории эволюции – и в то же время показывает нам эпических противников. «Злой близнец» – старое клише, но благодаря мотиву генетики он обретает новое звучание.

Ликвид велит Снейку обернуться. Тот видит Мэрил – не то мертвую, не то без сознания. Рядом с ней мигает бомба с часовым механизмом. Снейк спрашивает, жива ли Мэрил, и Ликвид не сдерживает жестокости: с издевательским равнодушием он отвечает, что не знает, но пару часов назад дышала. Он опускается даже до прямых издевок над ней – пока она лежит, беспомощная, а Снейк связан.

«Дура. Влюбиться в человека, у которого и имени-то нет».

«У меня есть имя…» – тихо протестует Снейк.

«Нет! У нас нет ни прошлого… ни будущего! А даже если бы было, оно не принадлежало бы нам. Мы с тобой лишь копии нашего отца… Биг Босса».

Потом он рассказывает Снейку о планах Вашингтона. Теперь, когда там знают, что «Метал гир REX» уничтожен и потому неопасен, они собираются стереть с лица земли всю базу, чтобы и ее тайны, и опасный FoxDie остались здесь.

Снейк тут же звонит Кэмпбеллу, и тот клянется, что найдет способ сбить с толку руководство и задержать удар. Теперь, когда все прояснилось и под угрозой оказались их жизни, Кэмпбелл раскрывает всю ложь и умолчания, которыми кормил Снейка во время операции. Оказывается, Мэрил переправили на базу незадолго до того, как ее захватили террористы, чтобы манипулировать полковником; чтобы он слушался, ее жизни угрожали. Все-таки все это время старый вояка был на нашей стороне.

Увы, в этот трогательный момент беседу прерывает Джим Хаусман, министр обороны США. Мы слышим, как полковника арестовывают. Последнее, что интересует руководство, – это CD с результатами экспериментов по «Метал гиру». Глава DARPA был другом Хаусмана и обещал доставить диск ему, но теперь тот мертв, а диск потерялся. С точки зрения эгоистичного министра обороны, в таком случае можно жертвовать чем угодно. Снейк интересуется, как они планируют объяснить ядерный взрыв СМИ,

но ответ Хаусмана прост: заявить, что боеголовку взорвали террористы. «Вы двое, – говорит он Снейкам, – постыдный пережиток 70-х. Грязный секретик… нашей страны. Вас нельзя оставлять в живых». Он холодно прощается со Снейком и прерывает связь.

Ликвид развязывает Снейка и предлагает ему честный бой насмерть прямо на корпусе «Метал гира REX» – оказывается, все это время сцена разворачивалась именно там. Перед лицом ядерной смерти оба демонстрируют обнаженные торсы и яростную жажду мести. Часы на бомбе отсчитывают время, выделенное на их борьбу. Если упасть с такой высоты, тут же умрешь, так что пространство для ошибки минимально. Когда игрок снова получает управление, Ликвид проявляет недюжинную ловкость, но победителем из непростой драки выходит все-таки Снейк. Проиграв, злой близнец падает во тьму, на прощание выкрикивая имя брата.

ИЗ ТЬМЫ К СВЕТУ

И вот игрок наконец-то встречается лицом к лицу с последствиями того, смог он преодолеть пытки Оцелота или нет. Если да, Мэрил жива; если нет – мертва. Оба варианта сцены получают дополнительную остроту благодаря тому, что за ними стоят реальные трудности игрока, и мы сильнее эмоционально привязываемся и к облегчению Снейка, и к его горю. Если Мэрил жива, они страстно и нежно обнимаются… но она рассказывает о том, какие ужасы претерпела от руки Револьвера Оцелота и бог знает кого еще.

«Мэрил… Должно быть, это б-было ужасно…» – звучит знакомая печальная тема.

«Да нет, не так уж, – трясет головой Мэрил. – Я не поддалась пыткам».

«Пыткам?»

«И даже хуже… но я боролась. Как ты. Когда я им противостояла, я чувствовала, будто становлюсь к тебе ближе. Будто ты со мной. Это придавало мне сил держаться, хоть я и боялась».

Снейк тихо извиняется, но Мэрил не считает, что за ним есть вина. Она не уточняет, что именно с ней произошло, но говорит, что именно мысль о Снейке помогла ей пережить боль «и унижение». С учетом двусмысленных речей Оцелота и его склонности к сексуальному садизму, можно догадаться, об унижении какого рода идет речь. Актриса озвучивания Мэрил,

Деби Мэй Уэст, показывает здесь выразительную игру, заставляя игрока всем сердцем почувствовать боль героини.

Нежный момент прерывается, когда по «Кодеку» звонит Отакон. Снейк делится доброй вестью; тот его поздравляет. Дурные же новости в том, что базу собираются разбомбить. Отакона это не смущает – он готов остаться внутри и открыть все двери, нужные им для побега, даже если это грозит ему смертью. Снейк пытается его переубедить, но решение ученого твердо. «Хватит сожалеть о прошлом. В жизни есть не только потери…» На это ответить нечего. И когда Отакон говорит, что наконец-то стал полноценной личностью и нашел смысл жизни, Снейк отвечает лишь: «Хорошо. Ты там… не вздумай умереть». В этой сцене Отакон завершает свое развитие, превращаясь из нервного и наивного отаку в человека, у которого есть цель; этим он заслуживает искреннее уважение и приязнь Снейка.

Дальнейшая секция снова подразумевает сражения, но выбраться на поверхность не слишком сложно по сравнению с тем, что мы только что пережили. Мэрил помогает нам, и вот они со Снейком уже несутся по длинному тоннелю на джипе (Мэрил – за рулем, Снейк – за пулеметом). Они расстреливают вооруженные блокпосты, пробивают преграды и, кажется, наконец-то выходят на финишную прямую своего пути к свободе.

Но радость длится недолго: за ними гонится не кто иной, как Ликвид Снейк, снова чудом живой! Мало того, что у него есть собственный джип, так в свободной руке он еще и держит ручной пулемет. «Нет, Снейк, все еще не закончено!» Игроку придется развернуть автомат и перестреливаться с Ликвидом, пока Мэрил мчится как безумная. Продолжая насмехаться, Ликвид таранит их джип своим. Вся эта секция довольно длинная, так что потребует от игрока ловкости, но очень сложной ее назвать нельзя. Пока герои не доберутся до выхода, ни одна сторона не победит, но стоит им достичь света в конце тоннеля, как Ликвид их резко подрезает! Происходит авария, и экран заливает белым светом.

Снаружи сверкает утро. Сперва нам неясно, выжил ли кто-нибудь. Обе машины перевернуты и дымятся. Мы слышим голос Снейка: «Мэрил… ты жива?» Камера показывает нам их обоих – они лежат на земле ничком, придавленные джипом. Мэрил в порядке, но не может выбраться. Следующий вопрос – что стало с Ликвидом. Из-под своего джипа они его не видят, но в то же время и никакого движения возле второй машины не наблюдается.

«Ликвид мертв…» – заключает Снейк.

Стоит его помянуть, как он, разумеется, тут же выбредает из-за разбитой машины, окровавленный, оглушенный, но все еще

с винтовкой в руках. Плохо.

«Сне-е-ейк!» – устало кричит Ликвид. Идет он медленно и неровно, но цель его очевидна: убивать. Беспомощная пара отчаянно пытается выбраться из-под джипа. Остановившись в паре шагов от них, Ликвид поднимает винтовку и целится в Снейка. Он покачивается, снова слабо восклицая: «Снейк!» Музыка достигает крещендо, и он вроде бы уже готов нажать на спусковой крючок, но… у знакомого булькающего звука на сей счет иное мнение.

Это FoxDie.

Ликвид падает на колени, успев лишь пробормотать: «Fox?..» Снейк заканчивает фразу за него: «Die…» Сумасшедший блондин падает в снег, в последний раз отчаянно и бессмысленно протягивая руку к Снейку, а потом умирает. Игрок испытывает облегчение – наконец-то за ним больше никто не охотится.

В повисшей тишине Снейк невольно задается вопросом, что означает смерть Ликвида для него самого. Убил его вирус, а близнецы – генетические копии друг друга, так что…

«Не… не говори этого, Снейк», – предупреждает его Мэрил.

Как по заказу, звонок от Кэмпбелла подвязывает оставшиеся сюжетные хвосты. Ему удалось связаться с президентом, и министра обороны арестовали. По словам полковника, создание «Метал гира» и вся эта история с террористами – на совести сугубо Джима Хаусмана; он действовал в одиночку, без ведома президента. Вокруг по-прежнему тихо, бомбы не спешат сыпаться на базу – Снейк интересуется почему. Оказывается, приказ успели отменить.

«Вашингтон не настолько глуп, чтобы прикрывать пару секретов ядерными бомбами», – говорит Кэмпбелл.

«Не уверен», – отвечает Снейк.

Официальная легенда будет состоять в том, что Снейк и Мэрилл сорвались на джипе в океан и утонули.

Оказывается, команда поддержки при помощи спутника отыскала в пещере под соседними утесами снегоход, так что дуэту будет на чем уехать. Неподалеку на острове их ждет вертолет, а добраться до него по аляскинскому льду будет не так и сложно. Кэмпбелл благодарит Снейка за то, что тот спас Мэрил и мир, а Снейк в ответ просит помочь Хэлу Эммериху, все еще запертому на базе. Что до самого полковника, он сохранил копию всего, что говорила Мэй Лин, и это должно защитить всех хороших ребят. Довольно остроумный способ включить игровые сохранения в ткань самого повествования.

Но у Снейка все еще остается вопрос: а что с FoxDie? Кэмпбелл отвечает, что Наоми хочет обсудить это с ним лично,

и через секунду на экране «Кодека» загорается ее лицо. Первым делом она говорит, что ей уже известно о том, как Фрэнк Йегер пожертвовал собой в битве с «Метал гиром».

«Мне жаль… – говорит Снейк. – Но он просил передать тебе свои последние слова. Забудь о нем… и живи дальше».

«Фрэнки так и сказал?..»

«Ага. И еще сказал… что всегда будет тебя любить… Наоми… твой брат только что спас тебя… меня… и весь мир. В это противостояние он вложил все силы, что только у него были».

«Может… может, теперь он наконец-то обретет покой, – дрожащим голосом говорит она. – Он перестал быть мне братом… С тех пор, как вы с ним схватились в Занзибарии, он… будто призраком стал. – Наоми закрывает глаза. – Призраком, искавшим, где бы упокоиться… – она начинает плакать».

«Наоми… – Снейку все еще нужен ответ. – Ликвида тоже убил FoxDie. А я? Когда мой черед?»

«Решать тебе».

«В смысле?»

«Все умирают, когда приходит срок».

«Да… так когда же мой»? – не без раздражения уточняет Снейк.

«Тебе решать, на что потратить то время, что тебе осталось. Живи, Снейк. Больше ничего не могу сказать», – звонок завершается. Эту карту Кодзима не раскрывает.

Снейк и Мэрил уходят от места катастрофы и вместе спускаются по утесу, а на фоне Наоми рассказывает, чему вся эта история ее научила. Пусть судьба человека и записана в его ДНК – этим жизнь не ограничивается. Она думала, что поймет свой жизненный путь, когда разберется в своем происхождении, семье и генах, но ошибалась. Ничего она не поняла.

«Это как с генно-модифицированными солдатами… можно ввести в человека нужную генетическую информацию, но… это не сделает его идеальным солдатом. Максимум, что можно сказать про ДНК, – что она определяет потенциальные сильные стороны человека… его потенциальную судьбу. – Камера отъезжает и показывает нам общий план – тело Ликвида Снейка на снегу. – Но нельзя приковывать себя к судьбе… нельзя, чтобы гены тобой управляли. – Мы слышим зловещий бой барабана, и тело Ликвида будто намекает нам на несказанные Наоми слова: „Иначе закончишь как он“; она продолжает: – Человек волен выбирать, как ему жить. Снейк… неважно, попадешь ли ты под действие FoxDie. Важно, чтобы ты выбрал… жизнь… и жил! Верно же, Снейк? Не волнуйся… я тоже выберу жизнь. Раньше я постоянно искала причину жить. Но отныне… буду жить… просто так».

Простая и вдохновляющая мысль. Те из нас, кто слишком зацикливается на своем наследии – и всем, что к нему прилагается, – становятся мрачными фаталистами, которыми легко манипулировать. Но ответ прост: нужно перешагнуть через животные инстинкты. Судьбу, навязанную нам генетикой, можно отвергнуть, найти иную идентичность – и обрести свободу.

Пока Снейк и Мэрил идут по мирному заснеженному пейзажу, а игрок проникается посланием, Наоми продолжает свою речь:

«Гены позволяют нам передать детям свои надежды на будущее и мечты о нем. Жизнь – это связь с будущим. Так она устроена. Любя друг друга… и обучая… вот как мы меняем мир. Я наконец-то это поняла. Подлинный смысл жизни… Спасибо, Снейк».

Без сомнения, Кодзима хотел, чтобы этот посыл срезонировал с молодыми людьми, играющими в его игру. События, происходившие со Снейком на Шэдоу-Мозесе, организованы так, чтобы удовлетворить все наши фантазии – будь то фантазии сексуальные или о насилии, но в процессе нам открывается их глубинный смысл. Снейк с радостью берется за привлекательную миссию, потому что его ведут инстинкты – и приводят к беде: террористы использовали его, чтобы запустить «Метал гир», а правительство – чтобы спрятать концы в воду и добыть диск с данными тестов. Если бы он во все это не ввязался, террористы оказались бы бессильны, а правительству самому пришлось бы разбираться со своим грязным бельем. Он вообще вернулся из отставки только из-за жажды адреналина – захотел опять посмотреть смерти в лицо.

Хидео Кодзима и Едзи Синкава создали мир, который на поверхности показывает нам крутую и увлекательную шпионскую историю, но в глубине скрывает гораздо более интеллектуальный комментарий. Да, в начале игры можно глазеть на то, как Мэрил выполняет упражнения в одном белье. И в туалет за ней можно забежать так, чтобы поймать ее без штанов. Можно пялиться на нее, заставляя краснеть. Нас окружают красивые женщины, с которыми можно флиртовать, и яркие злодеи, которых можно убивать. И на случай, если игроку неловко их всех объективировать, Снейк сам пялится на зад Мэрил, когда она убегает, и постоянно с ней флиртует. Он подхватывает наши инстинкты, а мы – его. А потом повествование становится серьезным. Нелестная сторона наших инстинктов оказывается не достоинством, а бедой – вплоть до того, что именно жажда отомстить за Мэрил заставляет Снейка слушаться приказов. Свой первый реальный выбор Снейк может сделать только теперь,

когда операция закончена, а ему открыта новая жизнь. Может, сам Солид Снейк и не способен завести детей из-за генетических модификаций, но большинство игроков – способны, а семейные узы и любовь, по словам Наоми, существуют, чтобы научить нас ответственности, заботе и позволить передать свои надежды и мечты следующему поколению.

> НО ОТВЕТ ПРОСТ: НУЖНО ПЕРЕШАГНУТЬ ЧЕРЕЗ ЖИВОТНЫЕ ИНСТИНКТЫ. СУДЬБУ, НАВЯЗАННУЮ НАМ ГЕНЕТИКОЙ, МОЖНО ОТВЕРГНУТЬ, НАЙТИ ИНУЮ ИДЕНТИЧНОСТЬ – И ОБРЕСТИ СВОБОДУ.

Тем временем наши герои добираются до снегохода и выкатывают его из пещеры. Снейк садится за руль, Мэрил – за ним. Она нащупывает в снегоходе бандану и показывает товарищу; ткань качается на ветру.

«Давай оставим ее себе. На память», – предлагает он.

«О чем? Об успешной операции? Или нашей первой встрече?»

«О том, как надо жить. Раньше… я жил только ради себя. Меня волновало одно выживание».

«Не только тебя. Все такие».

«Я чувствовал, что живу, только когда заглядывал смерти в лицо, – уточняет Снейк. – Не знаю… может, такая у меня наследственность».

«А что теперь? – Мэрил перегибается через его плечо, всматриваясь Снейку в лицо. – Какое будущее готовят тебе гены теперь?»

«Может, пора пожить ради кого-то еще».

«Кого-то еще?»

«Ага… – он оборачивается. – Кого-то вроде тебя, например… может, это и есть настоящая жизнь».

Начинает играть красивая фортепианная мелодия. Занимающийся рассвет раскрашивает тонкие облака на прекрасном нежно-сиреневом небе. Горизонт ясен, на нем лишь надежды, и первые лучи солнца согревают камни утеса, на котором стоит снегоход. Мы крупным планом видим Мэрил: она нежно смотрит на Снейка. Потом откидывается на спинку сиденья.

«Итак… куда едем, Снейк?»

«Дэвид. Меня зовут Дэвид», – эта фраза может шокировать игрока, ведь и Грей Фокс, и Ликвид Снейк говорили, что имени у него нет, да и сам он, когда Мэрил спрашивала его про имя после драки с Мантисом, отвечал, что на поле боя имена не нужны. Но теперь, когда мы видим, что имя у нашего героя все-таки есть, он сразу становится для нас человечнее, ему легче

посочувствовать.

«Ладно… – хихикает Мэрил. – Куда, Дэвид?»

«Гм. Думаю, пора нам поискать новый путь в жизни».

«Новый путь?»

«Новую цель».

«А отыщем?»

«Отыщем. Я уверен», – важно, что они говорят об этом во множественном числе.

Мэрил замечает животное с детенышем и спрашивает, что это за зверь; Снейк отвечает, что это карибу, и делится кое-какими фактами про этот вид оленей. Алеуты полагают их символом жизни… а весна скоро подарит новую жизнь всему вокруг.

«Я долго здесь прожил… – говорит он. – Но никогда еще Аляска не была так красива. Небо… море… карибу… а главное… ты».

По голосу Мэрил слышно, что она улыбается:

«Думаю… Кажется, мне понравится эта новая жизнь…»

«Давай же, – радостно говорит Снейк, – насладимся жизнью…»

Он давит на газ, и пара уезжает в восход. Выразительная сцена подходит к концу, фортепиано замолкает, и на экране появляется сообщение от Кодзимы лично:

> *«В 80-е годы в мире постоянно присутствовало более 60 000 ядерных боеголовок. Их суммарная разрушительная сила была в миллион раз больше мощности бомбы, сброшенной на Хиросиму.*
>
> *В январе 1993 года Россия и США подписали СНВ-II, договор, призванный снизить количество ядерных боеголовок в каждой стране до 3000–3500.*
>
> *Но к 1998 году в мире по-прежнему существует 26 000 ядерных боеголовок».*

Идут титры. Вновь звучит привычная печальная мелодия – The Best is Yet to Come («Лучшее еще впереди»), но теперь мы слышим ее до конца, и выясняется, что не такая уж она и печальная: финал композиции выразителен и полон надежды.

Во время финальных титров нам показывают видео аляскинской природы: пейзажи, флору и фауну – заставляя прочувствовать красоту и хрупкость жизни. Это невольно наводит на мысль о том, как легко и бессмысленно ядерное оружие способно все это уничтожить, и подчеркивает, что мы обязаны заботиться о планете, которая нас породила.

После титров мы вновь слышим слова Наоми Хантер. Нам показывают собачью упряжку глазами извозчика – вероятно, это

намек на то, чем же все-таки Снейк занялся после операции. «Нельзя приковывать себя к судьбе… нельзя, чтобы гены тобой управляли. Человек волен выбирать, как ему жить. Важно, чтобы ты выбрал… жизнь… и жил!» Прозрачнее нам ничего не объяснят.

Потом происходит неожиданное. Мы видим пустой черный экран со словами METAL GEAR SOLID посередине. Потом слышим одного из участников некоего телефонного разговора. Это Револьвер Оцелот! В последний раз мы видели его в центре управления – и не знаем, что стало с ним после.

«Так точно. Все подразделение уничтожено. – Вместо речи собеседника Оцелота мы слышим лишь невнятное бормотание, а потом он продолжает: – Эти двое по-прежнему живы. Разносчик? Так точно… скоро FoxDie будет активирован… строго по графику. – Бормотание. – Так точно, я собрал все данные по модели боеголовки „Метал гир REX“. – Бормотание. – Никак нет, мое прикрытие безопасно. Никто не знает, кто я. Да, глава DARPA знал… но я от него избавился. Да, в итоге победил худший. Все верно… Ликвид до конца думал, что худший – он. …Так точно, полностью согласен. Править миром может лишь уравновешенный человек вроде вас. …Никак нет. Никто не знает, что вы – третий… Солидус. …Что делать с женщиной? …Так точно. Буду вести наблюдение. …Да. Спасибо. До свидания… господин президент».

Эти дикие слова подчеркивает финальный грохот барабана. Президент США – еще один клон Биг Босса?! И, по словам Оцелота, как раз Солид Снейк был дурным клоном! А если генетически худший клон смог победить, значит, природная предрасположенность ничто по сравнению с силой воли. Гены не определяют судьбу. Все это значит, что у Револьвера Оцелота есть результаты исследований, он работает на президента и наверняка строит большие планы. Смелости этой игре не занимать.

КОНЦОВКА ОТАКОНА

Если игрок бросил Мэрил и позволил Револьверу Оцелоту жестоко ее убить, Снейк падает на колени рядом с ее телом и читает драматичный монолог под тоскливую фортепианную музыку. «Я поддался страху. Поддался боли! Променял твою жизнь на свою… я *неудачник*. Я вовсе не герой… я ничто!» На этих строках Дэвид Хейтер, актер озвучивания, исполняющий роль Снейка, показывает доселе невиданный уровень эмоциональности. Его игра передает весь ужас героя, его отчаяние и невыносимую ненависть к себе.

Пока Снейк просит у Мэрил прощения, на «Метал гир» забирается Отакон – кто бы мог подумать, что это удастся ученому с вывихнутой лодыжкой? Отакон напоминает, что теперь Мэрил уже никого не простит. Вдвоем они прочувствованно обсуждают смерть возлюбленных, непоправимость этой смерти и то, означает ли смерть поражение. В итоге Отакону удается успокоить Снейка и убедить его в том, что жизнь продолжается. Перед уходом Снейк говорит Мэрил: «Надеюсь, ты все еще на меня смотришь… может, я смогу еще проявить себя…»

В сцене погони Мэрил заменяет Отакон. В этой версии, беседуя с Кэмпбеллом после смерти Ликвида, мы выясняем, что Мэрил, оказывается, была ему дочерью, а не племянницей! Ее родила ему жена покойного брата, и он сам лишь недавно об этом узнал. Кэмпбелл собирался все рассказать Мэрил после операции, но… теперь не расскажет. Так Кодзима пятнает и образ самого полковника, добавляя в «плохой финал» еще немного мерзости.

В снегоходе на рассвете диалог в этом финале ведут Снейк и Отакон – не романтический, а дружеский, за жизнь. Снейк рассказывает, что хочет попробовать этой самой жизнью теперь насладиться, а потом спрашивает Отакона о его планах. Тот собирается отказаться от естественных наук, потому что заинтересовался психологией.

«Я вообще занялся наукой только потому, что не умел общаться с людьми, – объясняет он. – Боялся их. Жизни боялся. Думал, что никогда никого не пойму, потому что все очень нелогичные. Но я наконец-то научился ценить людей. Я больше не боюсь».

«Гм. А мы с тобой похожи сильнее, чем я думал», – отвечает Снейк.

«Мне надоело вечно быть зрителем собственной жизни. Я готов жить. Я сам встану на ноги – и больше не буду прятаться».

Вместо банданы Отакон протягивает Снейку устройство для оптического камуфляжа – его можно будет использовать в следующем прохождении. Это символизирует, что Отакон готов больше не прятаться от жизни. Забавно, что бандана от Мэрил, призванная символизировать новую жизнь, в следующем прохождении дает Снейку безлимитную амуницию для любого оружия.

Отакон и Снейк вдруг соображают, что их зовут Хэл и Дейв – как героев «Космической одиссеи». Снейк иронично предлагает скататься на Юпитер, и оба смеются.

В целом этот финал короче и не такой прочувствованный, но он все равно полон надежды. В процессе игры оба этих героя изменились, а теперь понимают, что должны смириться

с потерями (Снайпер Вульф и Мэрил) и преодолеть свою антисоциальность. В жизни важно не отталкивать людей ради нездоровых фантазий, а открываться им и продолжать жить, несмотря ни на что. Без сомнения, эту игру пройдет много отаку, и хочется верить, что этот конструктивный посыл вдохновит их стать здоровее.

ЗАМЕТКИ ПРО ГЕЙМПЛЕЙ

• Это первая игра из серии Metal Gear, где мы перемещаемся по полностью трехмерному пространству, отображаемому в реальном времени. Что выдвигает новые требования к игроку: теперь для игры нужно куда лучшее пространственное мышление, чем для ее 2D-предшественниц.

• Чтобы разобраться с базовыми механиками игры, можно пройти VR-тренировки.

• Игроки впервые получают возможность смотреть на мир глазами Снейка – от первого лица. Это позволяет полностью погрузиться в мир Metal Gear.

• Как и в Metal Gear 2, противники слышат шаги Снейка на некоторых видах покрытия. Но теперь к этому прибавилась еще и их способность разглядеть его следы на снегу или мокрые следы после лужи, что вынуждает игрока внимательнее относиться к окружению.

• Людям, записанным у вас в «Кодеке», можно позвонить в любой момент, и они изложат вам информацию про историю героев, противников, окружение, снаряжение и даже подскажут, что делать в конкретной ситуации. Это огромный объем текста. Чем интереснее игроку мир, тем больше он готов раскрыться, так что степень погружения зависит сугубо от вашего выбора.

• Охрана стала умнее и даже научилась искать Снейка в вентиляции, трубах и под другими предметами. Подобные локации перестали по умолчанию быть безопасными – солдаты будут забрасывать туда гранаты в надежде выкурить Снейка.

• В некоторых секциях схема управления полностью уникальна и отличается от остальной игры. Таковы, например, сцены пыток (где надо жать на кнопки), сцена спуска по веревке и напоминающая аркаду неистовая погоня на джипах по тоннелю.

• Психо Мантис сбивает игрока с толку способами, доселе невиданными в играх: якобы отключает экран телевизора, читает карту памяти в приставке, заставляет контроллер двигаться и рассказывает, что принятые игровые решения говорят об игроке.

• Игра учитывает и обыгрывает решения, которые игрок принимает в рамках геймплея. От несущественных – например, того, прошли ли вы VR-обучение и насколько были успешны в конкретных задачах, – до ключевых: то, как игрок выдержит физически и психологически тяжелую сцену пыток, определяет дальнейший сюжет и судьбу одного из главных героев. Нарратив игры напрямую отражает наши действия.

• Внимательного игрока за каждым углом ожидает гора «пасхалок» и секретов. Чем больше времени игрок потратит на Metal Gear Solid, тем больше классных штук игра ему подкинет.

• Игра не стесняется отбирать управление у игрока в ключевые моменты, ограничивая наши возможности: на складе боеголовок и во время монолога Грея Фокса в битве с «Метал гиром».

• В отличие от большинства других игр, здесь к боссам можно найти разный подход – в зависимости от того, сколь изобретательно игрок сумеет обойтись со своим снаряжением.

• Если пройти игру, сохранить ее и начать с начала, игрок получает доступ к дополнительным возможностям – например, альтернативным костюмам персонажей, стелс-камуфляжу и бесконечным патронам.

• Впервые в западном релизе Metal Gear уровень сложности можно выбрать сразу в главном меню, что позволяет насладиться ею игрокам с навыками разной отточенности.

• В конце игры вам присваивается позывной в духе «Гончих», обозначающий уровень ваших навыков. Это делает каждое прохождение еще более «вашим».

ПОСЛЕ ВЫХОДА METAL GEAR SOLID

После международного релиза Metal Gear Solid произошло три важных события:

• эту игру начали сравнивать с другими релизами того времени;

• ее онлайн-сообщество резко выросло;

• Konami разработали и выпустили в 1999 году японское переиздание с припиской Integral и американские VR Missions.

Эти три события, каждое по-своему важное, всего за год полностью изменили жизнь Кодзимы. Успех и признание, не сравнимые ни с чем, что было раньше, подняли ему самооценку и укрепили его в мысли, что он гениальный творец. Впрочем, больше стало и критики, давления и ожиданий. Как любой творец, не привыкший к такому количеству софитов, на первых

порах он очень чувствительно относился к оценкам своих работ. Критики оценивали Metal Gear Solid, а Кодзима оценивал критиков – и те, и эти оценки запомнились надолго. Именно у американских СМИ была возможность оправдать или принизить его в глазах руководства Konami, и здесь играло роль каждое критическое замечание.

Так что с этого момента я буду фокусироваться именно на американской стороне вопроса. Почти любой художник хочет прорваться на американский рынок, а Кодзима был фанатом Голливуда, который об этом мечтал. Для большинства творцов мечта так и остается мечтой, а ему это удалось. Те, кто застревает на локальных рынках, завидуют тем, кто через Америку попал на рынок международный, – ведь неважно, насколько ты талантлив, упорен или сколько тратишь на рекламу, оглушительный успех тебе все равно не гарантирован. Люди со всего мира гонятся за этой мечтой.

Но, конечно, нашумевший автор неизбежно оказывается в непривычной среде. Хаотичность, самовлюбленность и отчаянное желание не растерять успех знакомы многим восходящим звездам. Внезапно ты понимаешь, что недостаточно преуспеть единожды. Никто не хочет быть «актером одной роли» – а в это время другие постоянно пытаются тебя превзойти. Подлинное удовлетворение приходит, только когда отыщешь свою нишу в общественном сознании, обретешь верных поклонников и превзойдешь остальных столько раз, сколько потребуется. Борьба за славу может длиться вечно. Чтобы в полной мере понять маниакальное увлечение Metal Gear Solid, нужно осмыслить то, как эту игру восприняли, когда она вышла. Именно эти силы определят стиль Кодзимы в будущем, а его реакция на них и станет его наследием.

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ РЕТРОФИЛЬМ С ЗАГАДКАМИ

Играя в Metal Gear Solid, современные подростки будут в недоумении морщить лбы, но очевидно, почему она так впечатлила всех в 1998 году. Просто посмотрите на ее конкуретов. Это было поколение уродливых игр, и никто, кроме Кодзимы, не пытался с этим бороться столь отчаянно. В некоторых играх встречались более качественные модели и спецэффекты, но это были файтинги, гонки или просто что-то менее масштабное. Все игры с приличными 3D-моделями, способными перемещаться в открытом пространстве, вынуждены были жертвовать дальностью прорисовки[80], потому что иначе

нагрузка видеокарты замедлила бы игру, оттянув ресурсы у процессора консоли – а этот процессор обрабатывал в игре все остальное, от звуков до интеллекта противников. Именно поэтому в ту эпоху вышло столько игр с туманными и мрачными мирами, даже если интерьеры в них были яркими. Повсюду мы видели угловатые модели, зернистые текстуры и примитивное освещение. Мало кто задумывался о том, чтобы сочинять зданиям осмысленные планы, не говоря уж о целой базе на острове. Если хотите подтверждений, взгляните на другие классические игры 1998 года вроде Tomb Raider 3 или Turok 2: Seeds of Evil. Отойдя назад еще на год и взглянув на GoldenEye 007, можно увидеть, что нам давала лицензия на крутой модный бренд с соответствующим бюджетом. Немногое.

Все эти технические ограничения можно было обходить по-разному, что вело к интересным результатам. Старомодные 2D-спрайты на 3D-фоне избавляли от необходимости анимировать полигональных персонажей. Либо можно было использовать 3D-персонажей на плоских, заранее нарисованных фонах, что создавало иллюзию детальности, глубины и сложности. В 1996 году так сделала Resident Evil и результат многие полагают блестящим, а в 1998 году ее сиквел улучшил эту технику. В интервью Official Mission Handbook[81] Кодзима признает, что и Biohazard (так Resident Evil называется в Японии), и Final Fantasy VII его в этом смысле опередили:

> *«Посмотрев на техническую сторону этих игр, я опечалился, потому что хотел сделать что-то подобное первым. Пока я обдумывал финал Metal Gear и собственную технику, другие игры с ней уже работали».*

Он хотел быть первым, лучшим и тем самым, кто пожнет все внимание. Но скрупулезность и желание работать с небольшой командой тормозили процесс, так что желанная слава доставалась конкурентам. Не то что бы его не хвалили – просто хвалили недостаточно.

> КОДЗИМА ОСТРОУМНО ВОСПОЛЬЗОВАЛСЯ ТЕМ, ЧТО METAL GEAR 2 НЕ ВЫШЛА НА ЗАПАДЕ, И ЗАНОВО ИСПОЛЬЗОВАЛ СЮЖЕТНЫЕ ХОДЫ, ЗАГАДКИ И ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ ПРИЕМЫ ОТТУДА, ВОТ ТОЛЬКО ПРИЕМАМ ЭТИМ БЫЛО УЖЕ ВОСЕМЬ ЛЕТ.

Если оставить в стороне технические достижения, с каждым годом менялось и нечто более фундаментальное: представление о том, что такое интересный геймплей. Кодзима остроумно

воспользовался тем, что Metal Gear 2 не вышла на Западе, и заново использовал сюжетные ходы, загадки и геймплейные приемы оттуда, вот только приемам этим было уже восемь лет. В быстро эволюционирующей игровой индустрии это целая вечность. Он хотел показать людям, что те пропустили, а люди в это время заглядывали в будущее – особенно в США. В 1996 году Super Mario 64 задала очень высокую планку, с помпой перенеся знаменитую 2D-франшизу в трехмерный мир. Через год то же самое сделала Mega Man Legends. Всего через месяц после выхода Metal Gear Solid в мире приключенческих экшенов то же сделала The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Тяга Кодзимы к старомодному геймплею бросалась в глаза. Тогда такое было не в моде.

Миллионы людей, которые не слышали про серию Metal Gear до релиза на PlayStation, не особо интересовались тем, хорошо или плохо игра переосмысляет классику; их волновало, станет ли она крутейшим военным экшеном и шутером. В конце концов, Metal Gear Solid вроде как игра про солдат. На первый взгляд она выглядит как дорогой симулятор спецназовца – с подробно проработанным реалистичным стилем, настоящими терминами, снаряжением и сюжетом, вдохновленным боевиками. Игру неизбежно сравнивали с передовыми шутерами того времени – вне зависимости от того, планировала она с ними конкурировать или нет. Десять лет назад Кодзима сознательно вывернул наизнанку классический шутер в Metal Gear, стремясь избежать шаблонов жанра при помощи эксцентричного дизайна и неочевидного геймплея, но Metal Gear Solid все равно оценивали как шутер. Быть может, винить в этом следует рекламную кампанию, которая стоила восемь миллионов долларов и акцентировала внимание на антигерое с пистолетом и сигаретой, окруженном стрельбой и взрывами. Смешанные сигналы часто приводят к нежелательным результатам.

Кодзима, мягко говоря, недооценил то, сколько в Америке любителей шутеров. Заглянув в интернет, он решил, что основной аудиторией игры станут поклонники оригинала, – но он, вероятно, читал японские форумы.

> *«В интернете я вижу немало людей, которым игра интересна. Но, полагаю, в основном это те, кто играл в оригинал. Пожалуй, можно с уверенностью сказать, что сильнее всего в Metal Gear Solid хотят поиграть многие из изначальных игроков».*

Что до сложностей с жанром, он знал, что стелс-игру продать сложно. Избежать путаницы он попытался превентивно, назвав

Metal Gear 2: Solid Snake «тактической шпионской игрой» (в Metal Gear Solid это превратилось в «тактический шпионский экшен»). Но это не помогло – нельзя просто взять и изобрести собственный жанр. Аудитория не подхватила это название.

> *«На Tokyo Game Show я попросил сотрудников объяснять людям, как играть в эту игру, но они все равно рвались в драку с врагами – а так делать не надо. Тогда им повторяли, что это стелс и как в него играть. Те, кто следовал совету сотрудников, понимали, в чем удовольствие, и с ними нам удавалось добиться желаемого эффекта».*

Продвигать игру тоже было сложно:

> *«…Особенно потому что в такой игре надо прятаться. Ее суть понимаешь после того, как поиграешь. Показать эту игру, скажем, на видео – сложно, а еще сложнее в журнале. Если просто показывать картинки, игра вроде Biohazard выглядит привлекательнее».*

ПРОБЛЕМЫ

Пожалуй, сильнее всего игрокам мешала – и до сих пор мешает – камера; она ограничивает возможности. Камера не дает игроку увидеть то, что расположено от него всего в паре шагов; это изумляло людей, которые уже пробовали шутеры от первого лица или новый стиль игр с камерой, которая следует за героем, как в Tomb Raider или Mario 64. В Metal Gear Solid игрок вынужден полагаться на радар в верхней части экрана, так что и перестрелки могут происходить за кадром. Сложно даже прицелиться в тех, кто стоит прямо перед тобой. Стрельба за кадром требует прицелиться в противника, обозначенного на радаре точкой с конусом, символизирующим поле зрения, и соотнести направление своего оружия с относительной дальностью на этом самом радаре. Люди, бравшие в руки контроллер, воображали совершенно иную «тактическую шпионскую» игру.

Другая беда заключалась в том, что невозможно было увидеть ничего к югу от Снейка, «под» тем, что на экране. Почти все локации подразумевают, что вы входите в южной точке и выходите в северной, так что наклон камеры показывает больше севера и меньше юга. Но в игре есть несколько секций, требующих возвращаться в предыдущие локации, и проходить их

приходится почти вслепую – бежать на камеру и молиться, чтобы вас не поджидал неприятный сюрприз. Чтобы узнать, что впереди, нужно прижимать Снейка к углам стен или смотреть от его лица (зажав треугольник), но оба эти метода принуждают его остановиться, так что толку-то в них. А кроме того, такие действия не позволяют стрелять. Для многих любителей убийств это стало недопустимым недостатком игры.

Многих геймеров в 1998 году пробесило и то, как Снейк двигался, потому что красться с нормальной скоростью он не умел – хотя, казалось бы, это должно быть фундаментальным элементом стелс-игры. Когда Снейк, пытаясь подкрасться к охраннику, чтобы его придушить, вместо этого в него врезается (потому что умеет только бегать трусцой), это выглядит комично. Это еще один элемент, который Mario 64 успешно воплотила на два года раньше. Сейчас у всех контроллеров есть стики, и во многих играх они позволяют менять скорость движения пропорционально силе нажатия, но когда-то такая идея была революционной. Она поднимала планку управления и анимации. Черт, да даже Марио, если тронуть стик лишь легонько, умел красться на цыпочках – так Снейк-то почему не умел? Может, потому что на оригинальном контроллере к PlayStation стиков не было – но можно же было придумать альтернативу (например, зажимать кнопку для бега – как, опять же, в других играх из серии Mario). В конце концов, игра использует вибрацию более нового DualShock, а у него стики появились; почему нельзя было добавить медленное передвижение на этом контроллере? Но вышла игра с Солидом Снейком, умеющим лишь бегать, и выглядело это так себе.

Вообще в игре есть альтернатива бегу, но она утомительна. Кажется, что ползать на животе интересно и скрытно, но выясняется, что это худший способ подбираться к солдатам и выполнять поставленные задачи. В этом режиме все боевые навыки пропадают, так что Снейк полностью уязвим, и управление им сбивает с толку. Оно настолько кривое, что даже опытные игроки не могут встать из этой позы. Если лежа нажать кнопку «Ползти», Снейк не вскочит на ноги, как ожидаешь. Это вновь атавизм системы, разработанной для Metal Gear 2 на восемь лет раньше. Если встать на колени и попытаться пойти, то не будешь красться, а снова упадешь на живот и поползешь. А чтобы подняться, нужно, будучи на коленях, снова нажать кнопку «Ползти». Есть и секретная техника! Если эту кнопку зажать, то встанешь, минуя фазу колен. Поди в этом разберись! Короче говоря, если хочешь подобраться к охраннику по-пластунски, нужно нажать «X», чтобы пригнуться; подползти; снова нажать

«X», чтобы подняться на колени; снова ее нажать, чтобы встать; и только тогда бить. Пять этапов – затем лишь, чтобы быть скрытным в игре про скрытность. Если тебя в этом положении заметят, защититься ты не можешь, а вспомнить под обстрелом комбинацию кнопок, нужную, чтобы встать, не так-то просто. Сплошные мучения.

Короче говоря, управление в этой игре кошмарно трудно запомнить. Даже если вы привыкли к экшенам, это вам не поможет, потому что Metal Gear Solid отвергает общепринятые дизайнерские конвенции. Например, смена положения привязана к кнопке «X», которая в те времена в Америке традиционно была (да и сейчас во многих играх остается) кнопкой основного действия или прыжка. Мы привыкли, что чаще всего нам приходится нажимать нижнюю из четырех основных кнопок. Прибавим к этому, что героя зовут Снейк – то есть «змей», – а одна из первых задач в игре состоит в том, чтобы проползти под преградой. Неудивительно, что многие сочли, будто необходимость ползать – одна из ключевых механик Metal Gear Solid. А это не так. А на самом деле она почти бесполезна, если только вы не полезете куда-нибудь в экстремальной ситуации. Хуже того: если случайно нажать эту кнопку при врагах, вас быстро убьют. Зачем же привязывать это действие к драгоценной кнопке «X», которую игроки инстинктивно нажимают в любой непонятной ситуации?

Как насчет простейшей опции – возможности одновременно бежать и стрелять? Так же делают, а значит, легендарный солдат всяко сможет? А вот и нет. Для этого требуются громоздкие хитрости, о которых игра ничего вам не сообщает и которые лишь мельком упомянуты под конец игрового руководства в секции «Продвинутые техники», так что большинство игроков слыхом об этом не слыхивали, пока информация не разнеслась по сообществу как городская легенда. Метод работает так. Обычно, когда игрок целится, Снейк замирает, становится в стойку и разворачивается в сторону, куда указывает игрок. Это порой раздражает, ведь цель может просто уйти за пределы экрана, пока вы готовитесь выстрелить. Кодзима решил, что лучший способ обойти эту проблему – сделать так, чтобы игрок, зажимая прицел («квадрат»), мог нажать кнопку смены позы («крест»). И вот Снейк больше не замирает, а может стрелять на ходу. Безумие.

Еще солдаты часто перезаряжают оружие. Во многих шутерах эта механика становится стратегическим моментом, ведь во время перезарядки ваш герой ненадолго оказывается уязвим, так что нужно тщательно подбирать для нее момент. В Metal Gear Solid нет отдельной кнопки «Перезарядить». Вместо этого

необходимо снять и снова надеть оружие, дважды нажав кнопку «Выбор оружия» (R1). Когда привыкнешь к этому, механикой можно пользоваться, но сама ее идея довольно дурацкая, а на экране в эти моменты мы видим, как оружие Снейка полностью пропадает и через мгновение вновь появляется – уже с патронами.

Есть и другие проблемы, но суть вы уже поняли. Адаптировав под PlayStation свою старую громоздкую систему, Кодзима загнал себя в угол, и, чтобы насладиться всеми теми мелочами, в которые он вложил столько труда, игроку нужно было преодолеть изрядно высокий порог вхождения.

«Я не хотел, чтобы управление игрой вышло чересчур запутанным, – говорил он. – Это же экшен, так что мне хотелось, чтобы управление было интуитивно понятным. В RPG нажимаешь кнопку, открывается окно, и ты выбираешь в нем предмет. Но я хотел этого избежать. Один клик – и сразу действие. В итоге мы используем все кнопки на контроллере, но *когда к ним привыкнешь, то вполне удобно»* (выделение мое). Видите противоречие? Управление якобы интуитивно, но к нему нужно привыкать. Кодзима продолжает: «Но вообще я полагаю, что на современных контроллерах слишком много кнопок, что усложняет геймплей. Надеюсь, в будущем игры станут управляться голосом». Обычно трудность гейм-дизайнера не в том, что кнопок слишком много, а в том, как их правильно использовать. Что до управления голосом, скажу лишь, что Кодзима не в последний раз надеется на технические примочки как на способ обойти сложные дизайнерские решения. И, честно говоря, трудно поверить, будто он серьезно думает, что игроки стали бы орать «Перезарядить!» или «Стрелять!» в контроллер.

С другой стороны, неясно, честен ли тут Кодзима с самим собой. На каком-то уровне он не хотел, чтобы драки в игре были слишком увлекательны. Жанр военного стелса, рожденный Кодзимой, подразумевал продуманное позиционирование на экране, своевременные перемещения и готовность прибегнуть к насилию только в крайнем случае. И такой игре только помешала бы удобная, бодрая схема управления, которая так и просит себя использовать. Это «игра в прятки», а не в стрельбу. Продвинутое, эффективное управление стрельбой превратило бы ее в шутер.

Metal Gear Solid – это скорее головоломка, украшенная экшеном, чтобы привлечь широкую аудиторию. Настоящим любителям тактических шутеров стоило бы обратить внимание на Tom Clancy's Rainbow Six: она вышла всего за несколько месяцев до Metal Gear Solid и могла похвастаться продвинутой фазой планирования миссии и серьезными тактическими опциями. Там

игрок получает брифинг о каждой миссии, собирает команду из доступных экспертов, снаряжает каждого отдельно и кропотливо прокладывает маршрут каждому из нескольких отрядов на виртуальной карте, а только потом оказывается на поле боя. Это позволяет игроку координировать действия с ИИ-напарниками, давая им с клавиатуры разные команды. Вот настоящий симулятор спецназовца. По сравнению с этой игрой геймплей Metal Gear Solid не блещет.

Если вам неудобно громоздкое управление, стоит обратить внимание на «Режим VR-тренировки» в главном меню – он прекрасно учит, как обращаться именно с этим стелс-экшеном. На небольших плотных уровнях у Снейка нет оружия, а главное – игра останавливается, как только он попадется на глаза противнику. Тут не получится носиться как оглашенному, пытаясь отбиться от толп врагов и найти безопасное укрытие; в таком режиме игрок просто запаниковал бы и забыл все управление. На каждом новом уровне появляется новый элемент геймплея или новая задача, а таймер замеряет, сколько времени ушло на ее выполнение. Чтобы получить хороший рейтинг, действовать надо быстро и безупречно. Все это отлично сдизайнено.

Но игрок, которого увлекли все более хитрые VR- миссии, может в итоге оказаться разочарован основной игрой. За пределами первых нескольких зон сюжетная кампания не то чтобы часто требует решать головоломки при помощи тактических перемещений. По мере прохождения Metal Gear Solid все меньше и меньше становится игрой про стелс. Особенно сильно от VR-миссий отличаются драки с боссами – к ним вас вообще никто не готовил. Игроку внезапно нужно применять навыки, которым его не учили раньше и которые не понадобятся впоследствии, и это попросту жестоко. Нигде, кроме секции с танком, не потребуется забрасывать гранату в его маленькое окошко, но чтобы продвинуться по сюжету, сделать это необходимо. Да что там: битва с Вулканом Рэйвеном на складе – единственная, где вообще реально пользоваться стелсом! Игра постоянно посылает смешанные сигналы: учит одному (избегать драк и прятаться), а делать заставляет другое (осваивать все более сложное оружие и драться насмерть). От этого голова идет кругом.

В итоге Metal Gear Solid – это череда разношерстных элементов, которые склеивает безумная, странная, абсурдная история, хоть и рассказанная с большим чувством. Игроку не дают возможности похвалиться тем, чему он научился, собрать репертуар приемов и использовать их. Вместо этого игра манит

интересными задумками и выбрасывает их, и первой, самой печальной жертвой этого процесса становятся интересные головоломки со стелсом.

САМЫЙ БЕЗУМНЫЙ ФИЛЬМ, В КОТОРЫЙ ВАМ ДОВЕДЕТСЯ ПОИГРАТЬ

Справедливо было бы сказать, что Metal Gear Solid стала так популярна сугубо за счет своей целостности и амбициозности; она стремилась показать, на что вообще способны видеоигры. Едзи Синкава изобразил героев очень человечными, его стиль весом и выразителен. Действие сопровождалось эпичной, кинематографичной музыкой, и она же подчеркивала важные моменты в кат-сценах. Вдумчивый сценарий поднимал серьезные вопросы – о любви, о войне и даже о том, диктует ли генетика судьбу. А какие вообще игры того времени хотя бы попытались быть настолько художественными, создать столь яркий и затягивающий мир, бросить вызов не только ловкости игрока, но и его мыслительным способностям? Не так важно, что сюжет сложно понять – и уж точно не на первом прохождении. Не так важно, что Снейк был героем, который то философски рассуждает о смысле жизни, то бьет по лицу девушку с подавленной сексуальностью, чтобы ему на картонную коробку помочился волк и он смог там спрятаться. Неважно даже, что управление было подчас невыносимым. Такова плата за то, чтобы приобщиться к игре, в остальном перевернувшей мир геймеров конца 90-х.

Когда все работало как задумано, Metal Gear Solid затягивала игроков в мир, уходить из которого не хотелось. Это как история про Бонда на кокаине: мрачный рассказ про человека, сражающегося с ядерным мегароботом, за штурвалом которого сидит его злой близнец; про человека, ломающего другим шеи в аляскинском снегу; человека, дерущегося с наряженным в БДСМ-костюм экстрасенсом, пока тот ломает четвертую стену. Мы дали по морде зомби-киберниндзя и победили. Мы вытерпели пытки ковбоя, сексуального садиста и двойного агента, которого партизаны-моджахеды зовут «Шалашаска»[82]. Сколько раз нам доводилось переживать в играх хоть что-то подобное? Нас обвел вокруг пальца человек, чья маскировка состояла из темных очков и собранных в хвост волос; человек, что пережил крушение вертолета, удар нескольких самонаводящихся ракет, взрыв гигантского робота, падение на бетон с шестого этажа и автокатастрофу, обойдясь при этом лишь царапинами. Мы узнали, что все это время правительство нам врало, но мир

спасать все равно придется. Мы поклялись безнадежному романтику и ботанику, поклоннику аниме, что будем защищать тех, кого любим, а потом расстреляли его возлюбленную в упор – когда он стоял от нас в двух шагах. И так далее.

Те, кого торкнуло это странное вещество, немедленно на него подсели. И по сей день люди любят делиться рассказами о том, как впервые поиграли в Metal Gear Solid и насколько вынесен был их мозг к финальным титрам. Финальный поворот «президент США – еще один клон Биг Босса по имени „Солидус“» у многих проскользнул мимо ушей, потому что они пытались уложить в голове все остальное. Большинство игр едва утруждали себя тем, чтобы собрать цепочку из нескольких уровней и шлепнуть сверху хоть какой-нибудь сюжет, а Metal Gear Solid от начала до конца показывала буйство идей. Игроки хотели еще.

В отличие от Снейка Плисскена из «Побега из Лос-Анджелеса», чьи сатирические выходки сердят рядового зрителя, Солид Снейк стал настоящим героем для остатков андеграунда 90-х – видеоигры как раз стали для них последним бастионом, где можно было спастись от мейнстрима и культурного контроля. Солид Снейк символизировал надежду на то, что однажды в игровом пантеоне станет больше взрослых, сложных и стильных историй – вместо цветастых маскотов и безмозглых бодибилдеров. Он не был ни Марио, ни Дюком Нюкемом.

Более того: хоть придумали Снейка и японцы, благодаря качественной локализации и актерской игре он не выглядел как очередная дешевая азиатская поделка. Он был стилен и привлекателен, его окружали красивые и умелые женщины, невольно им восхищавшиеся – вопреки желанию его убить. Он был загадочен, терзаем и отчужден. Он не лез за словом в карман. Мы побыли на его месте – и нам понравилось. В кино такой эффект невозможен.

В СЕТЯХ СЕТИ

К 1998 году интернет использовало более 30 % американцев. Но социальные медиа еще не возникли, и интернет не был повсеместно принят обществом. MySpace появится лишь через пять лет, Facebook – еще через год, а через год после него – YouTube. Так чем же занимались люди в Сети? В 1998 году интернет был медленным, и много времени уходило даже на то, чтобы просто скачать картинку, так что сайты были лаконичны. В основном Сеть состояла из каталогов, форумов и сайтов на Geocities – бесплатном сервисе, где завести себе страничку мог

любой. Как и видеоигры того времени, сайты эти были уродливыми и имели мало опций, но делали их энтузиасты.

Неудивительно, что геймеров тянуло в интернет. Игровые журналы были огромным бизнесом, и издатели любили распределять эксклюзивную информацию между разными изданиями – ради выгоды и чтобы поддерживать между ними конкуренцию, так что ни одно издание не обладало всей эксклюзивной информацией. Чтобы следить за играми, нужно было выписывать три-четыре журнала в месяц, а это влетало в копеечку. Если возникли трудности с игрой, приходилось покупать руководство по прохождению или звонить на специальную горячую линию, где специалист объяснял вам, как справиться с проблемной секцией. Чтобы с кем-нибудь обсудить игру, надо было дойти до магазина, школы или зала с игровыми автоматами. Но уже три года, как существовал сайт GameFAQs – бесплатная база прохождений всех мыслимых игр, создаваемая самими игроками. Плодились форумы и чаты.

В США у Metal Gear Solid возникла страстная база поклонников в интернете. Постоянные отсылки к сюжету Metal Gear 2: Solid Snake вели к тому, что даже фанаты оригинальной игры для NES интересовались, что же они пропустили, а безумные ходы вроде сцены с Психо Мантисом заставляли всех гадать, сколько еще секретов таится в этой игре. Люди жаждали обсудить разные концовки, разные способы сбежать из пыточной камеры, разные предметы, открывающиеся с новыми прохождениями[83], и то, какой позывной «Гончих» кому выдали в конце игры (круче всех в этом рейтинге – звание Биг Босса). Поклонники аниме обратили внимание на неброский постер Policenauts в лаборатории Отакона и то, что мы видим кадры из игры, когда он говорит про робототехнику. Мэрил Сильверберг присутствует в обеих играх – это подтверждало, что между их вселенными есть более глубокая связь. Самые ярые поклонники изучили подробности – и не остались разочарованы. Быть может, Кодзима надеялся, что, порекламировав Policenauts в Metal Gear Solid, привлечет к ней достаточно внимания, чтобы компания задумалась о релизе на Западе – так и его предыдущий magnum opus получил бы заслуженную славу. Добыв в игре фоотоаппарат (тайный предмет), некоторые игроки выяснили, что на Шэдоу-Мозесе есть привидения – их можно запечатлеть, если сделать снимок в определенных локациях. На самом деле это были портреты разработчиков. В американской версии среди них был и переводчик, Джереми Блаустейн.

Тысячи бесстрашных фанатов с доступом к интернету взялись за миссию расшифровать все безумие Metal Gear Solid. Нужно

было подробно разложить порядок событий и предысторию. Вытащить всю информацию из диалогов в «Кодеке» и полностью описать биографии и отношения персонажей. Подсказки искали и в руководстве по прохождению, и в секциях с брифингом. Еще до возникновения вики-формата многочисленные фан-сайты отчаянно боролись за звание главного сайта по Metal Gear Solid.

ПИОНЕРЫ И ПАТРИАРХИ

На каждую тысячу покрытых гифками чудовищ с Geocities все-таки приходилась одна героическая попытка сделать нечто более осмысленное. Большинство любительских сайтов начинали с надеждой, что достаточно сделать ресурс – а аудитория придет, но быстро теряли энтузиазм, увидев, что число просмотров застыло, а люди отыскали себе места поинтереснее. В итоге они обзаводились заглушками «Сайт в разработке», выдавая веб-мастеров, которые на самом деле разочаровались в процессе, утомившись выбором шрифтов для заголовков или потеряв интерес при написании биографии пятнадцатого персонажа. Они мечтали о том, что к ним чудом прибежит толпа восторженных поклонников и вновь населит заброшенные форумы. Но счетчики посещений показывали унылые результаты, и обновления увядали. Кое-кому удалось захватить домены с удачными названиями, но мало кто был готов платить за нормальный домен. Пузырь доткомов как раз лопнул, и в те времена платный домен ассоциировался с бизнесом – или, по крайней мере, с обязательством держать определенный уровень. Тем, кто хотел добиться славы, уважения и доверия, требовались также изобретательность, готовность вкладываться и политический талант.

Война за доверие быстро стала серьезной на крупных форумах игровых сайтов вроде IGN (публикует новости и обзоры) и GameFAQs. Легионы любителей самых разных игр пришли туда якобы желая мирно пообщаться с теми, кто разделял их хобби, но это мгновенно вылилось в склоки и выпендреж. Да-да, то были времена, когда интернет еще оставался фронтиром, правила поведения лишь формировались, а модератор скорее напоминал шерифа, проезжающего по пыльному городу с дробовиком. Порядка и справедливости там ждать не приходилось. Форумы противопоставлялись «реалу», но друзья, враги и соперники, коими ты там обзаводился, казались более чем настоящими. В каком-то смысле это все и правда имело значение. Люди понимали, что интернет и игры достигнут настоящего величия

и пока они в самом начале пути, что новая эпоха лишь обретает очертания. Вскоре вокруг них возведут многомиллионные индустрии.

Те, кто обладал властью, будь они модераторами или просто представителями разных групп, не стеснялись ею пользоваться. В кулуарах возникали тайные сговоры. В этих грязных пещерах процветали манипуляции, перевороты и флеймбейтинг[84] – и все это во имя решения жизненно важных вопросов вроде того, был ли некий сиквел лучше предшественника. Это вам не игрушки.

Настолько не игрушки, что пользователи регулярно мигрировали с форума на форум. Когда лидеры определенной группы решали, что настало время перебираться, они уводили с собой десятки верных последователей, лишая изначальный форум драгоценного трафика и подрывая доверие к нему. А доверие – это главный инструмент влияния. Такие миграции создавали вакуум власти, обрушивали союзы и – откровенно говоря, все это совершенно неважно. Если вдуматься, вся эта суета касалась мелких, несущественных вопросов – и являла собой попытки самоутвердиться куда в большей степени, чем попытки установить истину по поводу игр, что бы участники ни говорили. Игры были лишь сценой для более первобытной и иррациональной схватки. Никого не хочу обидеть, но изгои и антисоциальные одиночки просто не могли устоять перед возможностью завести новую анонимную личность в Сети, где никто не знал об их репутации в реальной жизни, а статус зависел сугубо от «правоты». Когда они бодались с людьми со столь же раздутым эго или сталкивались с давлением властей предержащих, которые якобы их травили, они тут же вспоминали свои комплексы.

Разумеется, по поводу Metal Gear оказалось очень просто быть «неправым». А значит, эта игра притягивала к себе тех несчастных геймеров, что могли заполнить пустоту внутри, лишь выиграв в интернет-споре. Сами посудите, сколько ловушек поджидают человека, осмелившегося высказать мнение про эти игры. Вас изгоняли из сообщества с насмешками, если вы:

1) неверно помнили любую подробность пугающе плотного сюжета Metal Gear Solid;

2) путали или не знали любые третьестепенные подробности, звучащие в опциональных или ситуативных диалогах в «Кодеке»;

3) путали любые детали, изложенные в официальных гайдах и руководствах, или неверно оценивали их значимость в иерархии каноничности[85];

4) воспринимали Snake's Revenge или руководство к ней как каноничное;

5) не знали о существовании Metal Gear 2: Solid Snake или ее сюжета;

6) не понимали различий между японской и американской версиями любой игры из серии Metal Gear или их руководствами;

7) спорили с любыми утверждениями Хидео Кодзимы о любых элементах серии, либо подвергали сомнению его авторитет в иерархии каноничности;

8) не знали об игровых секретах, тайных техниках, пасхалках и тому подобных мелочах;

9) не разбирались в различиях между другими версиями игр и не понимали, где они стоят в иерархии каноничности;

10) не следили за новостями о Metal Gear;

11) не знали о существовании или значимости Policenauts и Snatcher;

12) не знали, из каких фильмов, книг и так далее Кодзима черпал вдохновение.

Правда в том, что даже сам Хидео Кодзима не мог уследить за собственными чрезмерно запутанными сюжетами; более того, несостыковки и противоречия его не особо и смущали. По мере развития истории он любил поправлять детали, полагая, что поклонники не станут зацикливаться на мелочах. Изначально сетевая одержимость миром игр проистекала из его богатства, но постепенно ее одолела болезнь, никак не связанная ни с самими играми Metal Gear, ни с их создателем.

В списке выше вы не найдете пункта, который для самого Кодзимы был ключевым: посыл его игр, его художественная чуткость. Искусство субъективно, поэтому в интернет-войнах интерпретации – ненадежное оружие; на форумах предпочитали спорить о «фактах», которые можно «доказать» (или хотя бы весомо аргументировать). Установилось неписаное правило: никаких интерпретаций.

Такая напряженная, токсичная атмосфера привела к закономерным результатам. Разумные люди покинули дискуссию, а новички, которые могли заглянуть на форум в надежде узнать что-то новое о мире интересной игры и получить ответы на простые вопросы, натыкались на стену. Многих отталкивали «войны флейма», и люди заводили собственные маленькие сайтики, где их никто не трогал и они могли быть главными. Тем, кто просто хочет поделиться с другими своей любовью к игре, это подходит куда лучше, чем войны фракций. В общем, тренд все развивался, а репутация сообщества Metal Gear все падала.

Старых фанатов это устраивало. Новички раздражали их невежеством. От «нубов»[86] требовали, чтобы они либо

преклонили колени перед ветеранами, либо были изгнаны. Хочешь быть фанатом Metal Gear – учи матчасть!

ПУЧИНЫ МЕМОВ

Предводители кланов поклонников Metal Gear не ценили более глубокие интерпретации, но интересные факты об игре и художественные отсылки – без критического осмысления – попадали в разряд «осведомленности» и становились ценными «фактами». Прожженные фанаты, которые в силу возраста смотрели фильмы, сформировавшие Metal Gear, изучали их в поисках отсылок и намеков, что добавляло аргументов интернет-бойцам. Источники вдохновения Кодзима не скрывал, лишь чуть корректируя их, чтобы избежать претензий по поводу авторских прав.

Давайте интереса ради взглянем на некоторые из этих отсылок. Я уже упоминал «Звездные врата» (с Джеймсом Спейдером и Куртом Расселом) и «Побег из Лос-Анджелеса», а еще героя Кристофера Уокена из «Псов войны». «Солдат» (1998, снова с Куртом Расселом) тоже мог оказать влияние – это история про генно-модифицированного солдата, выброшенного на обочину прогресса, когда правительство создало новую породу еще более крутых суперсолдат. Фамилия Отакона – Эммерих – отсылка к Роланду Эммериху, сценаристу и режиссеру «Звездных врат». Солид Снейк прямо называет наемников «псами войны», сравнивая их с благородными «волками», сражающимися за идею. Несмотря на то что опирались эти отсылки в основном на фильмы, Кодзима с большим интересом исследовал серые зоны в морали войны. Вот еще ряд интересных идей, заимствованных Metal Gear Solid из мира кино.

• В «Побеге из Лос-Анджелеса» военные отправляют Снейка Плисскена на брифинг, но прежде чем он узнает, в чем состоит его задача, ему чем-то царапают руку. Якобы это заражает его смертельным «генно-инженерным» вирусом, вылечить который можно, только если он завершит миссию. Говорится, что будущее – за «дизайнерскими вирусами». Кодзима раскрывает эту же идею через наномашины и FoxDie, которым Снейка в рамках миссии накачивают еще до брифинга, прямо как Плисскена.

• Помимо высокотехнологичного снаряжения, Плисскену также выдают коробок простых спичек, сказав: «Трудно предугадать, когда они пригодятся». Солид Снейк протаскивает на миссию сигареты, а когда его спрашивают об их пользе, пожимает плечами: «Трудно предугадать».

• Отправляясь на остров в торпеде, которую ему нужно провести мимо препятствий, Плисскен наряжается в высокотехнологичный стелс-костюм с кобурами на бедрах и плащ с высоким воротником. Солид Снейк тоже добирается до Шэдоу-Мозеса в торпеде, тоже лавирует между минами и тоже носит специальный костюм с кобурами и фирменным воротником.

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ КОДЗИМА НЕ СКРЫВАЛ, ЛИШЬ ЧУТЬ КОРРЕКТИРУЯ ИХ, ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ ПРЕТЕНЗИЙ ПО ПОВОДУ АВТОРСКИХ ПРАВ.

• На острове Плисскен объединяет силы с местной обитательницей. Обоих ловят и доставляют в некое подземелье, откуда они сбегают. Потом она выступает его проводницей и делает ему комплименты, потому что слышала о нем. Когда она предлагает Плисскену погадать, тот отказывается: «Будущее – прямо сейчас». Она помогает ему, но в нее стреляют, и она умирает в него на руках. Мэрил исполняет в истории ту же роль – за вычетом предсказаний, которые переданы Психо Мантису.

• Конечно, внешность Мэрил уже была определена в Policenauts. Тем не менее сюжет о герое, сбегающем из тюрьмы вместе с привлекательной рыжеволосой женщиной, которая делает вид, что вовсе им не интересуется, а потом комментирует его «профессиональную бездушность», – значимая часть «Золотого глаза» (1995), фильма про Джеймса Бонда соответствующей эпохи. Особенно знакомым кажется вот этот диалог:

Наталья: «Как ты так можешь? Почему ты такой холодный?»

Бонд: «Это сохраняет мне жизнь».

Наталья: «Нет. Это сохраняет твое одиночество».

• «Золотой глаз» начинается с эпичной сцены, где Джеймс Бонд привязывает себя канатом для банджи-джампинга и спрыгивает с плотины – как выясняется, там хранится химическое оружие. Солид Снейк подобным образом спускается на веревке с башни и проникает на тайный склад ядерного оружия. И то, и то происходит в Арктике.

• Попав внутрь, Бонд пробирается по вентиляции и случайно смотрит сверху на ничего не подозревающего вражеского солдата в туалете. Он снимает вентиляцию и вырубает солдата. Снейк так же пробирается по вентиляции и видит солдата в туалете, правда, вырубает его Мэрил.

• На складе химического оружия противники не могут стрелять в Бонда, потому что есть опасность, что они прострелят контейнер – и тогда погибнут все. То же самое касается самого Снейка на складе ядерных боеголовок.

• Сюжет «Золотого глаза» касается предположительного конца холодной войны и того, сможет ли новое продвинутое оружие – в частности, новый вид вертолета – вновь раздуть конфликт. Сюжет Metal Gear Solid тоже рассказывает о новом виде оружия, которое вновь разогреет холодную войну, а еще там есть вертолет, переданный Ликвиду русским полковником, не желающим принять поражение СССР.

• В «Золотом глазе» мы видим огромную антенну-тарелку, добираться до которой по российской тундре приходится на упряжке собак; тарелку уничтожают, и в ночной сцене она падает. На Шэдоу-Мозесе мы тоже видим большую тарелку, ее тоже уничтожают ночью, а Солид Снейк – мастер езды на собачьей упряжке.

• Борис, хакер из «Золотого глаза», носит щетину и характерные круглые очки, а еще ему нравятся сексапильные женщины. Он использует двусмысленные пароли, и в одной сцене упомянутая выше рыжая красотка пытается угадать пароль, вводя разные слова, связанные с задницами. Отакон, ученый и хакер из Metal Gear Solid, тоже носит круглые очки и неадекватно одержим красивой женщиной. И зад Мэрил ему понравился.

• Роковая красотка из «Золотого глаза» – садистка, испытывающая сексуальное удовольствие, когда причиняет кому-то боль. В Metal Gear Solid эту роль исполняет Револьвер Оцелот: он пытает Снейка для удовольствия и домогается до Мэрил (а то и насилует ее).

• Важную роль в сюжете «Золотого глаза» играет момент, когда героям нужно добыть и использовать хорошо охраняемый защитный код, дабы запустить экспериментальное орудие для якобы теста. В Metal Gear Solid тоже присутствуют хитрости с защитным кодом, активация экспериментального орудия и его якобы тестирование.

• Бонду читают нравоучения о том, что он слишком лоялен правительству, как терьерчик. Это говорит светловолосый британец (как, впрочем, и сам Бонд), который больше не может терпеть лицемерие родины. Над Снейком тоже издевается соперник-британец за то, что он слишком покорно подчиняется лживому правительству.

• В более старом фильме про Бонда, «Вид на убийство» (1985), главного злодея играет Кристофер Уокен. В кино он покрашен в блондина и зализывает волосы, а образ часто дополняет темными очками-«авиаторами». Именно так Ликвид Снейк изображает Мастера Миллера. Напомню, что и сам Снейк срисован с Уокена из «Псов войны» и «Охотника на оленей».

• Кодзима признавался, что сцена, где Мэрил несмертельно

ранит невидимый снайпер, чтобы выманить Снейка, заимствована из «Цельнометаллической оболочки» (1987), где то же самое происходит с отрядом солдат.

И это, вероятно, лишь поверхностный уровень. Суть в том, что Metal Gear Solid – еще один ремикс любимых Кодзимой попкультурных заимствований, которые он перемешал и превратил в игру. А если мы вспомним, что герои и многие геймплейные идеи взяты из Metal Gear 2, то увидим, что для оригинальности места осталось немного. Неудивительно, что люди, которые свели все это воедино и изложили в интернете, сделали простой и очевидный вывод: Кодзима – бесталанный бездарь, способный лишь перекладывать в игровой формат красивые киносцены и показывать графику выше среднего. Несмотря даже на то, что тогда примеров этого подобрать удавалось не так много, их было достаточно, чтобы окончательно объявить Metal Gear Solid художественно несостоятельной – а вместе с ней и Кодзиму.

ВИРТУАЛЬНОЕ ПОТАКАНИЕ

Еще до выхода игры Кодзима видел, что его шедевру не хватает геймплея. Расширить основную игру было невозможно, но он хотел в полной мере воспользоваться всеми системами и оружием, что они столь старательно разрабатывали. В оригинальной японской версии, вышедшей раньше, было меньше удобных элементов, чем в американской; например, там не было настроек сложности, а патруль перемещался менее продвинутым образом. И Кодзима захотел найти способ сделать так, чтобы японская версия смогла потягаться с американской, а то и превзойти ее, и снова ее продать. Что убедило бы японцев купить игру второй раз?

Идея Metal Gear Solid: Integral была относительно проста – доработать острые углы, вбросить в игру кучу сложных VR-тренировок, где активно используются стелс-система и оружие из игры, и заменить японскую озвучку английской. Последняя нравилась ему больше – он сам признал это в *Official Mission Handbook* еще до того, как начались работы над Integral:

– Вы выпустите эту версию в Японии заново как международную?

– Американская версия удалась на отлично. Я хотел выпустить ее и в Японии, но пока не уверен. Сейчас мы работаем над американской версией, и мне кажется, английские голоса игре идут больше.

VR-миссии однозначно удовлетворили бы всех, кто жаловался

на отсутствие в игре геймплея, сложных задач или обучения обращению с оружием. Konami Computer Entertainment Japan с бешеной скоростью создали более трехсот таких миссий, а также «режим загадки», где можно было поиграть в детектива. Чем больше миссий конкретного типа проходил игрок и чем лучший рейтинг получал, тем больше ему открывалось контента. Последние миссии подчас зубодробительно сложны, и каждая запоминает ваш лучший результат.

Также примечательно, что в рамках игры теперь можно было открыть и «режим от первого лица». В нем дозволено было душить охрану, стрелять и использовать предметы, хотя полноценных функций шутера (движение вбок и точное прицеливание) не было. Глядя на мир от первого лица, игроки могли в полной мере оценить его подробность – хоть и становилось очевидно, как карикатурно близоруки охранники.

Также за завершение миссий игрок получал доступ к новому «режиму фотографий» – способу снять стресс для порывистых молодых людей, всегда мечтавших о том, чтобы сделать снимок Мэй Лин или Наоми Хантер в виртуальном пространстве. Да-да! Чем больше вы проходили миссий, тем меньше становился защитный радиус, не подпускающий к женщинам. Пройдете все – и сможете постоять с ними совсем рядом! Синкава, разумеется, нарисовал им замечательные портреты, но в оригинальной игре не было 3D-модели ни одной из этих женщин. А теперь появились – отлично проработанные, анимированные, прекрасные и даже более подробные, чем Мэрил или Снайпер Вульф. Целых двенадцать минут можно в свое удовольствие фотографировать, слушая на фоне стук сердца и спокойную музыку для лифта. Когда заходишь в режим заново, женщины принимают новые позы или занимаются чем-то новым – например, Наоми печатает на клавиатуре, а Мэй Лин бегает и играет в самолет, как ребенок. Я уже говорил, что этот бонус добавили специально для японцев?

Но еще одна особенность сделала Integral необходимой игрой в арсенале настоящего фаната: возможность играть за самого кибериндзя Грея Фокса!

Все игроки в Metal Gear Solid знали, что в финале именно кибериндзя стал главной звездой. Он наносит увечье Оцелоту, становится невидимым, делает сальто, побеждает «Метал гир», носит при себе крутой меч, отражает им пули и даже стреляет из наручного бластера. Есть мнение, что лучшие реплики принадлежат именно ему. Все влюбились в дизайн Едзи Синкавы. Поиграть за него было мечтой. Да, поиграть только в небольшом количестве секций, и бегать им там неудобно, и возможностей куда меньше, чем он показывал в основной игре, но все же

галочку на упаковке можно поставить.

Новую версию игры тепло приняли, и она утешила все возможные жалобы японских геймеров. Но в Америке и Европе было продано в пять раз больше копий оригинальной игры, чем этой – в Японии[87], и новая версия разрыва не сократила. Успех Metal Gear Solid за рубежом означал, что настало время мерчендайза и сопутствующих товаров. Поклонники были от них в восторге и хотели еще. Было решено, что дополнительный контент с Integral запишут на отдельный диск и станут продавать в США как Metal Gear Solid: VR Missions. Это была просто отдельная версия VR-диска с Integral, так что она не улучшала основную игру. Туда не вошли элементы Integral, касавшиеся именно основной игры: например, при повторных прохождениях Мэрил там надевала костюм Снейка; появилась «очень легкая» сложность; пытки Оцелота стали проще; появилась пара частот «Кодека», где можно было послушать музыку; опция «альтернативный раунд» позволяла после прохождения сменить расположение врагов и их маршруты. Но даже один VR-диск порадовал западную аудиторию, мечтавшую хоть о чем-нибудь. Он вышел в октябре 1999 года, очень хорошо разошелся и был назван «почти обязательным элементом игры»[88]. Но все равно людям хотелось больше геймплея и экшена в этом невероятном мире стелса.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО ДЖЕРЕМИ БЛАУШТЕЙНА

Как вы, быть может, помните, Джереми Блаштейн был человеком, ответственным за американскую версию Snatcher – провалившуюся из-за неожиданной гибели Sega CD. Но если отыскать прохождение игры, можно увидеть, что поработал он отлично. Благодаря его локализации и переводу в игре выразительные, понятные, емкие диалоги, что критично для произведения, сочетающего юмор, хоррор и более глубокие мысли.

Что такое локализация? Не то же самое, что просто перевод, ведь при локализации меняют также культурные реалии и отсылки, делая их такими, чтобы носители целевого языка поняли и оценили их. Цель локализации – написать диалоги, которые звучали бы так естественно, будто их и не переводили. Это бывает очень сложно; хорошая локализация требует внимания и даже таланта.

Важно понимать, что хорошая локализация способна перевернуть судьбу произведения. Кто-то же пишет фразочки

типа «порубили быстрее, чем лук в рекламе из телемагазина». Подобные детали подробнее раскрывают нам характеры и взгляды персонажей, а не просто технически передают информацию, как руководство пользователя.

Задумайтесь, как сложно было оживить персонажей вроде Вулкана Рэйвена, Психо Мантиса и Снайпер Вульф. Все они – из разных стран; говорят все на английском, но выбор слов может многое сказать об их национальности и предыстории. Да и в самом английском есть множество вариаций, способных указать на культуру говорящего. В Новой Зеландии, Луизиане, Шотландии и на Лонг-Айленде говорят на совсем разных английских. Чтобы поймать дух культуры, недостаточно взять словарь и сопоставить слова. А написать персонажа с собственной предысторией и особенностями – еще сложнее, чем разобраться в биографии реального человека. На словарь влияют образование, профессия, опыт, поэтому дети говорят как дети, а профессора – как профессора. Японский сценарист не знает, как на самом деле говорят живые американцы, и доверяет локализации – иначе ему пришлось бы опираться на стереотипы. Собственно, это он и делал, но Джереми Блаустейн их смягчил.

Блаустейну важнее всего было воздействие на игрока. Ни одна реплика, будь то саркастичная ремарка, фальшивый комплимент или тонкий намек, не сработает без хорошего писателя. Он должен знать, как поймать ритм, прочувствовать персонажей и представить, что в конкретный момент ощутит аудитория. Только так получится создать броскую эмоцию. Хотите доказательств? Возьмите величайшее на свете стихотворение и прогоните его через Google Translate. Локализация – не наука, а тонкое искусство, и Джереми Блаустейн – художник. Он хотел, чтобы Metal Gear Solid задала индустрии высокую планку, и показать уровень, отличающийся от печальных ожиданий индустрии того времени, было для него личным вызовом.

Давила и история со Snatcher. Она до сих пор не давала ему покоя. Четыре года назад он увидел, как его детище пошло ко дну, – и знал, что уже никогда не получит заслуженного признания за блестящую работу. Может, хоть новая Metal Gear Solid сравняет счеты?

Не забывайте, что он всегда мог и схалтурить. Сами посудите: ни Кодзима, ни кто бы то ни было из японцев в Konami не смогли бы оценить, хорошо ли локализована игра; чтобы в этом разобраться, потребовался бы еще один человек, блестяще подкованный в нюансах обеих культур. Прямой перевод можно оценить механически, но локализация требует человеческого уха.

Даже если бы в Konami заметили небрежности, что они могли сделать? Джереми Блаустейн больше не работал на компанию, а в 1995 году перешел на фриланс. Бери деньги и сливайся. Тем более что большинство игроков привыкли к ужасным переводам. К 1998 году все уже привычно шутили, что японские игры всегда звучат нелепо и неловко, особенно когда пытаются быть серьезными. Одним дурным переводом больше. Просто взгляните на эту сцену из американской версии Resident Evil, которой Кодзима открыто завидовал. Вот два важных героя беседуют в фойе огромного жутковатого поместья:

Barry: “Find anything, Jill?”

Jill: “Nothing. What is this all *about*? I *can’t* figure it out at *all*.”

Barry: “Beats me, too…”

Jill: “Now it’s *Wesker’s* time to disappear! I *don’t* know what’s going *on!”*

Barry: “Well… it can’t be helped. Let’s search for him separately. I’ll check the dining room, again.”

Jill: “Okay. I’ll try the door – on the opposite side!”

Barry: “This mansion is *gigantic*. We could get into trouble if we get lost. We should start from the first floor, okay? And… Jill! *Here’s* a lockpick. It might be handy if *you*, the ‘Master of Unlocking… ‘ take it with you.”[89]

Сколько я ни добавлял бы курсив и пунктуацию, я не смогу передать, как нелепо звучали деревянные диалоги этих якобы элитных солдат сил особого назначения. Режиссер озвучивания был японцем. Он не понимал, что говорят. Актеры читали реплики по списку, делая несколько дублей с акцентом на разных словах – почти случайно. Потом японец выбирал из них те, что лучше всего звучали на его японское ухо, не принимая в расчет то, как воспримет эти реплики англоговорящая аудитория. Поклонники серии по сей день морщатся от этой сцены и винят актеров, потому что не понимают, насколько замороченным бывает процесс производства. Можно много чего сказать о переводах Metal Gear Solid на другие языки (я смотрю на тебя, Германия!), но Кодзиму они особо не волновали, а значит, не волнуют и нас.

Блаустейн отказался выдавать просто приемлемый результат – и поэтому сам участвовал в сессиях звукозаписи! Он писал реплики всех персонажей, представляя их себе, и понимал, как они должны звучать. А еще он знал, как утомительно быть режиссером озвучивания, потому что сталкивался с этим на Snatcher. Актеры хотят просто зайти в студию, зачитать реплики с листа – не задумываясь о персонаже, его мотивациях и предыстории, – и получить свой чек. Как и переводчики,

сценаристы (да и вообще большинство людей в игровой индустрии) понимают, что труд их вряд ли оценят или высоко оплатят. Актеры всегда одним глазом смотрят на следующий проект. Поэтому Блауштейн настоял на том, чтобы актеры, особенно исполнявшие роли Мэрил и Снейка, записывались вместе и прониклись отношениями героев.

Сессии проходили в Лос-Анджелесе. Блауштейн выполнял роль ассистента звукорежиссера у Крис Циммерман. Крис хорошо проводила кастинг и направляла актеров, а еще была организованным и эффективным профессионалом, что важно при работе со столь объемным и разрозненным[90] сценарием, как у Metal Gear Solid. Но подчас именно Блауштейн выжимал из актеров лучшие пробы. Он знал, что и как должно звучать, потому что писал эти реплики и уже слышал их у себя в голове. Результаты превосходили ожидания, даже если никто в самой студии это и не ценил.

В титрах игры многие актеры озвучивания представлены псевдонимами – и вовсе не потому, что они боялись провала игры или стыдились своей работы. Просто странный регламент индустрии расценивал некоторые рабочие задачи как не относящиеся к профсоюзу, поэтому актер не мог использовать в титрах собственное имя. Поэтому те же люди в будущих играх серии Metal Gear называются иначе. Скажем, Кэм Кларк (Мастер Миллер и Ликвид Снейк) стал в Metal Gear Solid «Джеймсом Флиндерсом», Деби Мэй Уэст (Мэрил) – «Мэй Золдер», а Дженнифер Хейл (Наоми) – «Каррен Лернинг». Лишь Дэвид Хейтер, озвучивший самого Солида Снейка, нарушил правила и потребовал, чтобы в титры включили его настоящее имя.

Циммерман и Блауштейн изо всех сил стремились к идеалу. Они пробовали актеров с разными акцентами, чтобы у каждого был выразительный голос, добивались нужных эмоций, а игра в духе Клинта Иствуда была компромиссом между Хейтером и Блауштейном. В итоге студия получила многие часы лучшей актерской игры в западной игровой индустрии, так что безнадежно запутанная история Кодзимы воплотилась достойно.

ОТКРОВЕНИЕ КОДЗИМЫ 22:18

Мало кто понимает, что такое ирония. Вот пример, который объяснит это понятие.

Джереми Блауштейн так хорошо поработал, что Кодзима захотел заменить японскую озвучку английской в Integral и выпустить эту версию в Японии. Для этого Кодзиме нужно было

проследить за тем, чтобы японские субтитры соответствовали английским репликам. Увы! Несмотря на всю свою любовь к Голливуду, Кодзима плохо понимал английский – а значит, не понимал и того, почему в американской версии его формулировки изменили. Он был настолько одержим мировой славой и ролью творца, принимающего все решения, даже самые незначительные, и при этом настолько неспособен был оценить, что такое хороший английский, что любой шаг в сторону от дословного, технического перевода воспринимал не как улучшение, а как предательство. Когда ему перевели английскую локализацию обратно на японский и попытались объяснить различия, он заволновался. Ему необходимо было выяснить подробности каждого отличия.

Беда в том, что проанализировать их мог только другой переводчик – а не всякий переводчик так же владеет языком, как Блауштейн. Поприветствуем Скотта Дольфа, менеджера международных проектов в KCEJ. На этапе производства именно Дольф (со вторым представителем Кодзимы) летал в Лос-Анджелес, чтобы присутствовать на сессиях и следить за тем, чтобы все соответствовало великим замыслам Кодзимы – но он опоздал к началу записи на несколько дней. Дольф формально владел обоими языками в совершенстве, но вовсе не был писателем и не знал сценария, а его коллега и вовсе не говорил по-английски. Дольф страдал от джетлага, ему было плохо, он пытался подремать на диване во время записи – но в то же время должен был служить Кодзиме глазами и ушами. Водворять авторское видение.

Блауштейн его заметил и сообразил, к каким катастрофическим последствиям все это может привести, поэтому поспешил с записью. Но к концу двухнедельной сессии Дольф с коллегой все же стали замечать отличия. Блауштейна спросили, почему он поменял те или иные реплики, убирая и добавляя предложения, дописывая собственные обороты. Они отказывались понимать, что иногда для того же воздействия нужны совсем другие слова. Начались звонки Кодзиме. Блауштейн находился в комфортной обстановке – работал фрилансером среди спокойных коллег в Лос-Анджелесе, уважавших его профессионализм; он даже осмелился спорить с Хидео Кодзимой по телефону. Дело в том, что он хотел проекту добра и переживал за него – как небезразличный художник, а не тупой исполнитель. Некоторые фразы их заставили перевести дословно, включая печально прославившуюся «Думаешь, любовь может расцвести даже на поле боя?» (Do you think love can bloom, even on a battlefield?). В разговоре со мной Блауштейн подтвердил, что эта

формулировка ему страшно не нравилась. Он хотел американизировать эту фразу, понимая, что в США люди только посмеются над странно откровенным поэтизмом посреди шпионской истории. И он был прав: оценили фразу лишь настоящие отаку-японофилы, а массовая аудитория скривилась. Спасало только то, что фразу сказал Отакон – отаку и фанат Японии, который мог быть и неловок в словах.

Иронично, что Metal Gear Solid: Integral навсегда подорвала доверие Кодзимы к переводчикам, хотя если бы Блауштейн отнесся к работе спустя рукава, перевел все в лоб и не лез в запись, Кодзима никогда бы и не обратил внимание на американскую версию и не захотел менять японское аудио! А бесконечные катсцены американцы попросту не вынесли бы, и классная история стала бы посмешищем хуже Resident Evil, ведь в ней еще и слушать надо было очень много. Вполне возможно, что Metal Gear Solid могла бы наконец занять свое место в истории как игра, которая стала объектом едчайших насмешек американцев, сытых по горло дерьмовыми портами японских игр и чудовищной игрой актеров озвучивания, – и вместо возрождения серии Metal Gear похоронила бы ее. Локализация оказалась ключевым элементом. Все любители американской версии Metal Gear Solid подтвердят вам, что хорошая игра актеров и крепкий сценарий сгладили ее шероховатости, но мало кто ценит, да и вообще знает, что Хидео Кодзима не имел к качеству английской озвучки никакого отношения, так что его ошибочно продолжают хвалить за прорыв в сценаристике (планка в которой тогда, впрочем, и правда была низкой).

Никто из работавших над английской версией не предполагал, что Кодзима захочет дополнить японскую версию иностранной озвучкой и что для этого два языка придется сравнить построчно. Очевидно, в процессе участвовал и сам Скотт Дольф; он оказался в самом сердце этой истории. Дольф не сумел претворить видение Кодзимы в жизнь дословно и так оказался в роли чуть ли не предателя. Да кого вообще волновали эти отличия? Обычно международные версии игр лепили по-быстрому, а соответствовать оригиналу те должны были лишь на самом базовом уровне, ведь в каждую будут играть только в соответствующей стране. В те времена версии игр для разных рынков расценивали как отдельные продукты, и это была повсеместная практика. Никому не пришло бы в голову тратить немыслимое количество времени на то, чтобы сверить тексты двух версий. Вообще говоря, переводы и озвучивание на некоторые языки были отвратительны, но они Кодзиму не волновали, ведь он не собирался включать их в Integral –

окончательную версию игры.

> КОДЗИМА БЫЛ ВОСХОДЯЩЕЙ МИРОВОЙ ЗВЕДОЙ, ОН НЕ СОБИРАЛСЯ СЛУШАТЬ ОТ АССИСТЕНТОВ ОБЪЯСНЕНИЯ, ПОЧЕМУ ДОСЛОВНЫЙ ПЕРЕВОД ИГРЫ ЗВУЧАЛ БЫ ПЛОХО.

Кодзима со своими переводчиками вгрызлись в работу Блаустейна, и стало очевидно, что он много где отступал от оригинала – настолько, что Скотт Дольф не мог умалять эти изменения. Самолюбивый и ранимый Кодзима этого не вытерпел. По правде сказать, текст едва ли подвергся неким фундаментальным правкам и изменениям, но даже если бы в Konami нашелся кто-нибудь согласный с решениями Блаустейна, объяснять их Кодзиме было смерти подобно – такой сотрудник тут же вылетел бы. Кодзима был восходящей мировой зведой, он не собирался слушать от ассистентов объяснения, почему дословный перевод игры звучал бы плохо. У Дольфа и его коллег, подгонявших японские субтитры под английский текст, просто не было выбора – им пришлось свалить все на Джереми Блаустейна, объявив его предателем, напихавшим в игру собственных идей, подорвавшим видение гениального и непогрешимого Кодзимы и попортившим совершенство. Разумеется, тот случай, когда Блаустейн осмелился спорить с Кодзимой по телефону, только усугубил ситуацию. Слово Кодзимы было свято, а значит, перевод получился даже не апокрифом, а подлинным святотатством.

Взгляд Кодзимы на вещи можно описать так:

> *(Откровение 22:18-19) И я также свидетельствую всякому слышащему слова пророчества книги сей: если кто приложит что к ним, на того наложит Бог язвы, о которых написано в книге сей; и если кто отнимет что от слов книги пророчества сего, у того отнимет Бог участие в книге жизни, и в святом граде, и в том, что написано в книге сей*[91].

Предсказуемым образом Джереми Блаустейн был изгнан из книги сей.

Воображение Кодзимы обуревали чернейшие страхи. Неважно, что Блаустейн блестяще поработал со Snatcher. Неважно, что он чуть не рехнулся, локализуя гиганский и сложный сценарий. Неважно, что он начал принимать диазепам – то самое успокоительное, что помогало Снейку целиться, – просто чтобы у него не тряслись во время работы

руки. Неважно, что он провел колоссальное исследование – без помощи онлайн-ресурсов! – чтобы многочисленные имена, названия и сленговые словечки в «Кодеке» звучали естественно для западного игрока. Неважно, что ему даже не дали шанса отстоять свои позиции. Неважно, что Кодзима не разбирался в вопросе – и не хотел разбираться.

Он видел лишь, что ситуация выглядит подозрительно знакомо.

9
Metal Gear: Ghost Babel (2000)

Итак, серия Metal Gear перескочила эпоху 16-битного гейминга и вернула себе внимание аудитории сразу в 1998 году, когда Metal Gear Solid привлекла к ней внимание миллионов. Успех VR Missions и Integral подвердил, что спрос велик и серии есть куда расти. Европейское подразделение Konami, оценив эту возможность, запросило мобильную версию игры. Разумеется, в те времена выражение «мобильная игра» означало игру для Game Boy. Новейшая версия портативной консоли от Nintendo называлась Game Boy Color. Хидео Кодзима стал продюсером новой игры; дизайнером и гейм-директором он назначил Синту Нодзири, а сценаристом – Томокадзу Фукусиму.

Синта Нодзири был заместителем гейм-директора на Policenauts, а Фукусима написал некоторые диалоги для «Кодека» Metal Gear Solid, потому что Кодзима один не справлялся с таким объемом текстов. Едзи Синкава вновь взял на себя дизайн персонажей и иллюстрации. По слухам, существенную часть реального производства игры передали Tose – умелому разработчику; компании, известной по… гм… тому, насколько она неизвестна, поскольку такие команды тайно выполняют заказы для других и не ставят свои имена в титры. Что-то вроде наемников от геймдева.

Снейк снова возвращается в дело, отправляется в высокотехнологичную крепость с элитными солдатами и опять должен уничтожить очередную инкарнацию «Метал гира», а помогают ему снова полковник Кэмпбелл и Мэй Лин. У боссов – фирменные боевые стили и знакомые позывные в честь животных, а Снейк находит союзников среди местного сопротивления, прячется в картонной коробке, скрывается от камер и ползает на животе. Ну вы поняли.

Впрочем, в итоге Ghost Babel доказывает, как крепок и гибок рецепт Metal Gear. Там нет кинематографичности, доступной на PlayStation, но из игр для Game Boy Color она считается выдающейся, и это достойный представитель серии Metal Gear, пусть и «неканоничный». По ощущениям она напоминает то ли улучшенную версию старых игр для MSX, то ли слегка упрощенную Metal Gear Solid. Дизайн игры изменился – вместо одной длинной миссии тут серия уровней, позволяющих игрокам перепройти любой из них, повышая рейтинг. А если делать это в «особом режиме», то задания становятся сложнее, и можно

собирать значки «Гончих».

Эта игра не входит в официальную историю мира Metal Gear, но это симпатичный спин-офф. Подзаголовок Ghost Babel использовали только в Японии – японцам показалась остроумной перекличка аббревиатуры GB и названия консоли Game Boy. Да, они любят каламбуры. Кроме того, японцы еще помнили название Metal Gear без обязательного Solid. Но в Европе и Америке новая игра для Game Boy вышла просто как Metal Gear Solid. В те времена было вполне нормально выпускать на портативной консоли игру с таким же названием, как у игры для консоли обычной, но англоговорящие игроки привыкли называть ее Ghost Babel, чтобы не путаться.

Западные издания поставили игре отличные оценки, подтверждая ее качество. Кодзима был доволен игрой и тем, как ее приняли; он вполне готов был позволить своей команде самой сделать игру из серии Metal Gear, покуда сам оставался главным руководителем проекта. Занят он был другим.

Но, разумеется, локализацию игры на английский делал не незаслуженно демонизированный Джереми Блауштейн. Вместо этого работу передали женщине по имени Агнесс Каку. Проект ей понравился, несмотря на жесткие требования KCEJ – например, сохранять компактность реплик из-за маленького экрана и строгих ограничений по символам. И все же работу она сделала, работа была принята. Эти тексты звучали совсем не так естественно, как диалоги в Metal Gear Solid, но большинству неанглоговорящих игроков было на то наплевать. Это был спин-офф для портативной консоли, да и вообще – в глазах этой аудитории вся серия началась с комичных игр от Ultra Games для NES.

Часть II

10
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)

Когда производство Metal Gear Solid подходило к концу, Кодзима уже похвалялся, как легко будет сиквелу превзойти эту игру. Конкретных планов у него не было, но к тому времени команда KCEJ уже набралась опыта – благодаря тому, что они не подпускали к своей работе и своим инструментам других людей. Не хватало им только нового «железа»: первая PlayStation потянула бы лишь «около 80 %» идей Кодзимы. К примеру, он хотел, чтобы в новой игре можно было перетаскивать и прятать тела, освещать конкретные точки прожекторами и свисать с выступов. Кодзима понимал, что легко сможет представить руководству проект Metal Gear Solid 2, но ему нужно было время все обдумать.

В июле 1998 года команда отметила выход Metal Gear Solid вечеринкой, а к концу сентября Кодзима уже обсуждал со своим консультантом по военному делу, господином Мори, идею сиквела, действие которого происходило бы на авианосце. С общим настроем игры он определился еще до выхода американской версии Metal Gear Solid. Никаких продолжительных каникул между релизами – он не хотел больше отставать от передовых технологий и позволять конкурентам украсть его славу. И все же через три дня после выхода Metal Gear Solid в Америке он уехал из шумного офиса в прекрасный горный регион Насу, намереваясь побыть в одиночестве и четко обдумать, какой же будет Metal Gear Solid 2. Сюжет пока не был ему нужен – лишь общее видение и список особенностей, которые привлекут игроков.

Вернулся он полным уверенности в себе – с настроем нанять именитого голливудского композитора и поразить игроков впечатляющим набором идей. К черту бюджеты! Он сделает первый в истории игр полноценный блокбастер и тем самым добьется высот, неведомых другим разработчикам! Правда, момент триумфа подпортила история с английской версией и Джереми Блаустейном, которую он воспринимал как предательство. Отменять Integral было поздно – а значит, ему пришлось униженно называть именно версию Блаустейна «окончательной редакцией» Metal Gear Solid. Команда уже ждала распоряжений и готова была заняться Metal Gear Solid 2. Кодзима попал в ловушку: ему пришлось отречься от своего сценария, перенести его на периферию и оставить славу чужой

интерпретации. Он не мог поверить, что история вновь повторяется, а его великое творение покорежили в угоду американским привычкам и английскому языку. Он невольно задумывался, не из-за Блауштейна ли провалилась в Америке Snatcher. Сколько он там поменял? Какой-то злой рок.

То, что должно было стать идеальной режиссерской версией игры, в действительности оказалось ее противоположностью. Это был гнусный фанфик кого-то, кто пытался перекричать авторский голос Кодзимы. А в Японии к фанфикам относятся серьезно.

ФАНФИКИ

В Японии фандом[92] – не просто прибыльный рынок, а полноценный бизнес. Рынок отаку составляет больше миллиарда долларов в год, причем почти половина этой суммы – прибыль любителей или фрилансеров, публикующих свои работы самиздатом. Такие талантливые предприниматели дают поклонникам произведений то, чего им не хватило в оригинале. Западной аудитории трудно представить масштаб явления, но давайте попробуем привести аналогию. Очевидно, Marvel Comics никогда не опубликовали бы целую серию комиксов, посвященную сугубо сексуальным похождениям Тони Старка или Черной Вдовы, но при спросе на такие материалы кто-нибудь мог бы их производить и продавать из-под полы. А в Японии сами художники Marvel в свободное время рисовали бы десятки страниц, посвященных популярным фетишам, и сами продавали бы их десятками копий на тематических конвентах – без одобрения сверху. Такие работы мгновенно становились бы раритетами, отвечающими запросам очень узких групп, и стоили бы в Сети бешеных денег. В Японии самые страстные отаку готовы выложить за раритет сколько угодно.

Если это вас удивляет, вспомните беспрецедентный успех романа «Пятьдесят оттенков серого» – изначально сальной пародии на «Сумерки», написанной любительницей и опубликованной в интернете. Чтобы не возникло претензий по поводу авторских прав, пришлось поменять имена… а потом серия разлетелась по Америке как вирус, в какой-то момент автор «Оттенков серого» даже успела побывать богатейшим писателем мира, оставив далеко позади совокупную прибыль «Голодных игр» и «Песни Льда и Пламени». В Англии эта книга стала самой продаваемой в истории. Ее перевели более чем на пятьдесят языков. Писательница-любитель добилась невероятного успеха, взяв обычный садомазохистский фанфик, вычеркнув узнаваемые

имена и добавив провокационных сцен. В общем, в тени нашей культуры обитает огромный рынок. Может, японцы зрят в корень.

Как бы то ни было, почти любое популярное японское произведение «пародирует» огромный голодный рынок, создающий массу спин-оффов. Мальчиков и девочек там сочетают в самых разных комбинациях. Это чем-то напоминает американские порнопародии – с той разницей, что серии фанфиков могут выходить годами и иногда там весьма запутанные сюжеты. Официальные авторы произведений знают об этом явлении и понимают, как важно подогревать рынок фанфиков. Тут появляется эффект цикла, который идет на пользу всем: отаку настолько одержимы оригинальными историями, что жаждут по ним спин-оффов, а спин-оффы заставляют их все глубже погружаться в эти сюжеты и влюбляться в персонажей, так что они еще сильнее прикипают к оригиналам. Чтобы распалить их воображение, авторы добавляют в оригинальные произведения так называемый фансервис[93], зная, что авторы-любители подхватят любую деталь и переосмыслят ее самым развратным образом. Если второстепенный персонаж вдруг завоевывает любовь (или вожделение) аудитории, он может вернуться в последующих частях – или как минимум переодеться, чтобы поклонники могли нарисовать новый фан-арт. Одним из главных способов добиться успеха в Японии является именно мастерство подогревать интерес фандома, отделываясь амбивалентными намеками и открытыми для интерпретаций ходами. Вообще говоря, на Западе все точно так же – если мы свернем с дорожки коммерческого искусства и заглянем в мир фанатского творчества, где похотливых вымыслов пруд пруди. Отчасти это мыльные оперы, отчасти эксплотейшен[94], но совершенно точно это выгодно.

Кодзима знал, что легко мог воспользоваться этим рынком и нырнуть в мир эксплотейшена, ведь герои Metal Gear – запоминающиеся и привлекательные. Но его план был амбициознее.

ДОРОГА ИЗ ЖЕЛТОГО КИРПИЧА

Перед Кодзимой лежал простой и легкий путь – не рисковать и сделать обычный предсказуемый сиквел. Дорога уже была выстлана золотом – достаточно было по ней пройти. Отметить комментарии игроков и критиков, добавить пару неожиданных мелочей и не слишком отклоняться от формулы – и дело в шляпе.

Его команда знала толк в фансервисе. Художник Едзи

Синкава нарисовал женщин из Metal Gear Solid сексапильными и узнаваемыми, чтобы у них появились свои поклонники. Для официального артбука он изобразил Снайпер Вульф обнаженной: она сидит, скрестив ноги, и на ней лишь один сапог, перчатки без пальцев и пальто, которое совершенно ничего не прикрывает. На другой иллюстрации она стоит на коленях рядом с волком, откровенно демонстрируя вырез. Мэрил Сильверберг отказывается носить лифчик, а в игре есть способы попялиться на ее трусики, так что и ей суждено было войти в пантеон любимиц отаку. Придумать новых смертоносных красоток несложно, хоть на Ghost Babel Синкава и был сдержаннее.

Господин Мори, военный консультант Кодзимы, уже сочинил собственный фанфик о том, что могло произойти после событий на Шэдоу-Мозесе. Его превратили в радиоспектакль, где роли играли оригинальные японские актеры озвучивания. В этой истории Солид Снейк вновь возвращается в строй – на сей раз Кэмпбелл отправляет его в пустыню спасать Мэрил. Потом он оказывается в джунглях – теперь вдруг с Мэй Лин. В результате образуется довольно загадочный любовный треугольник, пока они вместе ищут самого полковника Кэмпбелла – теперь в плену он. По меркам Кодзимы получилась полная чепуха, но фанаты такое любят. Лейтмотивом истории была шутка о том, как Снейк «хочет» выполнять операции, но стоит Кэмпбеллу дать ему приказ – и у него «нет выбора».

А была еще и Ghost Babel, написанная соавтором Кодзимы. Раз за разом он смотрел, как легко другие люди – помощники, переводчики, даже военные – воплощают придуманную им формулу, получая ровный и ожидаемый результат. Его гений никому не был нужен. Такими темпами в дело могли вернуться Ultra Games и выпустить очередную посредственную ерунду, где к формуле Metal Gear добавят элементы какого-нибудь еще популярного жанра. Пожелай он просто выпустить еще более крутой блокбастер, ему достаточно было пройти по дороге из желтого кирпича; но Кодзима видел, что в этом случае опять потерял бы творческий контроль, за который так боролся.

ЭГОИСТИЧНЫЙ МЕМ

Кодзима не желал становиться рабом собственных свершений. Он хотел сам править своей судьбой – а это подразумевало свободу отвергнуть любые ожидания, давление и формулы. С самого начала он строил эту серию вопреки всему, и теперь, когда она стала международным хитом, не собирался

подобострастно вилять хвостом и приспосабливаться. Он составил мысленный список того, что нравилось людям в Metal Gear. Это оказалось несложно – отзывы критиков и людей в интернете были недвусмысленны. Вероятно, выглядел этот список примерно так:

• мрачный, грязный, атмосферный мир;

• мы играем за крутого Солида Снейка, которого все называют легендой;

• Психо Мантис ломает четвертую стену и заигрывает с игроком;

• можно флиртовать со всеми героинями;

• киберниндзя;

• личностный рост Отакона;

• спасая мир, мы чувствуем, что чего-то добились;

• Мэрил – романтический партнер, пацанка;

• несколько концовок мотивируют перепройти игру и награждают старания;

• «Гончие» – эпическая вражеская организация;

• сложные отношения Снейка с полковником Кэмпбеллом;

• дружеские философствования Мэй Линь;

• остроумные, запоминающиеся реплики и диалоги, как в кино.

Обратите внимание на то, чего в этом списке нет: глубинного посыла Кодзимы. Посыл снова все упустили. Сюжет вышел слишком безумным, чтобы всерьез рассматривать его как некий социальный комментарий, а псевдонаучное раскрытие темы генетики только приближало все это к второсортному фильму. На каждого игрока, увидевшего в Metal Gear Solid произведение искусства, приходилась тысяча тех, для кого она оказалась лишь дурашливым экшеном под попкорн. Кодзиме хотелось, чтобы игроки отметили: у Солида Снейка и всех его товарищей есть развитие, герои преодолевают внутренние терзания и растут над собой. Он хотел показать, что вырваться и начать новую жизнь может любой – даже нелепый отаку, которого в норме выдавили бы из генофонда процессы социал-дарвинизма. Он хотел, чтобы игроки стали социальнее, потому что знал, как стигматизировано это увлечение. Вот только игроки не хотели. Они больше ценили вклад Едзи Синкавы – простой и очевидный. Дизайн персонажей, иллюстрации; бунтарство молодого, запоминающегося Снейка; умный задохлик Отакон; невероятно крутой киберниндзя. Metal Gear Solid не учила игроков ценить реальный мир – напротив: она затягивала их в сумасшедшую фантазию. Сперва Блауштейн украл его слова, а теперь Синкава украл и славу. Что же оставалось?

Никогда раньше Кодзима столько не размышлял о своем наследии, как сейчас. Прежде он либо жил настоящим, либо ожидал следующей большой вехи. А теперь он выпустил в жестокий дарвинистский мир собственного ребенка и творческое детище – и вступил в тот период жизни, когда слова об ответственности и наследии перестают быть просто словами. Творение – это не конец, а лишь начало. Когда-то сотворить новую жизнь или объект искусства было лишь мечтой, а теперь он это сделал, и оба его детища – биологическое и интеллектуальное – были важными достижениями. Но теперь он глубже понял роль творца. Недостаточно просто подарить чему-то жизнь и надеяться, что оно унаследует твою волю; свое детище надо пестовать, вести и защищать. Если зазеваешься – эволюционная борьба за доминирование, будь то генов или идей, уничтожит твое чадо.

ДНЕМ – БЛОКБАСТЕР…

Внутри Konami Metal Gear Solid 2 уже представили как высокобюджетный блокбастер нового поколения, а значит, она должна была привлечь и старых фанатов, и новую массовую аудиторию. Никто не собирался давать Кодзиме миллионы долларов на то, чтобы он уничтожил собственную франшизу, но хотелось ему именно этого. Он знал, что игровая индустрия следует тем же принципам, что и кино:

> *Кино – это медиум, живущий благодаря консенсусу. Раньше договаривались голливудские воротилы и большие студии, сегодня – топ-менеджеры гигантских корпораций. Но железное правило не меняется:* ***все решения определяются тем, чего, по мнению богачей, хочет аудитория.***

Это цитата из знаменитого режиссера Мартина Скорсезе (выделение мое). Он сказал эти слова в документальном сериале про киноиндустрию – «История американского кино от Мартина Скорсезе». Даже если Кодзима – да и все в Konami – не слышали этой цитаты, они отлично понимали ее суть. Соответственно, вопрос стоял так: как добыть денег на амбициозный проект и не предать собственное мрачное бунтарство?

В киноиндустрии тоже постоянно встает этот вопрос, что подчеркивает Скорсезе в конце выступления:

> *По сей день я задаюсь вопросом, как остаться*

в Голливуде профессионалом или даже творцом. Как пережить постоянную борьбу самовыражения с коммерческими требованиями? Какова цена работы в Голливуде? У тебя случается раздвоение личности? Снимаешь один фильм для других, а второй для себя?

Самовыражение против коммерческих требований; раздвоение личности; продажа души затем лишь, чтобы потом выкупить ее у толстосумов. Большинство художников неизбежно подчиняются системе. Делай поверхностные, бессмысленные штуки на потеху толпе и время от времени выражай свои истинные идеи в малобюджетной форме, чтобы не терять самоуважение. Избежать этой старой как мир ловушки не смог бы и Хидео Кодзима, так что ему нужно было срочно придумать способ выкрутиться.

Опираясь на свои обширные познания в успешных фильмах и книгах, Кодзима убедил толстосумов в Konami, что его приоритет – дать аудитории то, чего она хочет. Это было необходимо. Он убеждал их, что все его решения подчиняются логике рынка. Требовались примеры. Одним из них стал сериал «Секретные материалы», где правительство США показано многоуровневой структурой, на верхушке которой находятся теневые силы, манипулирующие законами и историческими событиями, чтобы создавать нужные им нарративы. «Секретные материалы» снискали признание критиков, а Кодзима как раз заложил в Metal Gear Solid намеки, ведущие именно к такому развитию: Солидуса Снейка и таинственную «другую организацию». Чтобы рассказать историю про зло в самом американском правительстве, нужен был подход в духе «Секретных материалов». А еще сюжет должен стать сложнее, потому что сиквелам требуется куда большая глубина, верно же? Metal Gear Solid вышла простой и увлекательной, но теперь Кодзима мечтал о плотном, запутанном триллере в духе фильма «Секреты Лос-Анджелеса» (1997).

Другим примером стала «Нью-йоркская трилогия» Пола Остера. Эти обласканные критиками постмодернистские детективы считались хрестоматией для любого начинающего писателя – по крайней мере, в Японии. Их все знали. Влияние Остера было так велико, что, хоть в Японии его работы вышли в 80-х, его аж в 2013 году пригласили на особую конференцию организации «Азиатское сообщество» в Нью-Йорке. Видные японские писатели и переводчики, по-прежнему ему поклоняющиеся, обсудили с Остером его работы, методы и взгляды. За вычетом одного поэта он стал на мероприятии

единственным англоязычным писателем. Если посмотреть запись с этой конференции, видно, с каким почтением и восторгом один японский писатель-постмодернист говорит о неугасающей популярности Остера в Японии. Можно спорить о том, какие именно мотивы Кодзима «заимствовал» у Остера, но на той конференции собравшиеся шутили, что Нью-Йорка на самом деле не существует, а все они – лишь проекции воображения Остера, придуманные им персонажи.

«Нью-йоркская трилогия» считается вдумчивым исследованием того, каково это – придумать мир и самому в нем затеряться. Она поднимает вопросы вроде «когда автор пишет, обитает ли он в реальном мире, следует ли его законам – или покидает его и психологически пребывает в мире вымышленном, собранном из художественных произведений?» Герои книг Остера тоже задаются этими вопросами. Его протагонисты и сами писатели, запертые не только в остеровском вымышленном мире, но и в собственных, которые они создают для своих вымышленных читателей. Герои-творцы сливаются с собственными (дважды) вымышленными героями, изображают сыщиков и отправляются разгадывать бессмысленные загадки. Все очень запутанно и в итоге упирается в случайности. А чтобы окончательно сбить читателя с толку, эти герои называют себя именами реальных писателей – например, Герман Мелвилл или даже Пол Остер. Растерялись? Так и должно быть. Люди любят эти книги за то, что они психологичны и открыты для интерпретации, но в то же время каким-то чудом умудряются оставаться обычными – пусть и безумными – детективами. Они жестко следуют ожидаемым канонам и структурам: роковые женщины, сигареты, мрачные философствования о природе человека. Как бы сюрреалистично все ни складывалось, странности оказываются лишь еще одной частью загадки – и на каком-то уровне их признают. Чтобы никто не заподозрил, что именно запланировал Кодзима, он спрятался в тени этой великой трилогии. Руководству Konami достаточно было знать, что в Metal Gear Solid 2 Кодзима хочет воспроизвести чрезвычайно популярные и уважаемые работы Остера. Чтобы закрепить эту связь, ранние версии некоторых персонажей назвали в честь героев «Нью-йоркской трилогии» – столь топорная отсылка должна была доказать искренность намерений Кодзимы, ведь он копировал стиль самого Остера с его внутренними отсылками. Правда, перед самым релизом некоторых из этих героев удачно удалили, а значит, нужны они были лишь затем, чтобы обвести руководство Konami вокруг пальца и убедить их, что Кодзима планирует полностью подражать «Нью-йоркской трилогии» –

вплоть до вопиюще позаимствованных имен.

Еще одним важным примером того, что нужно людям, стал «Терминатор-2: Судный день». В частности, Кодзима хотел позаимствовать маркетинговую стратегию фильма – его реклама скрывала превращение заглавного персонажа в положительного. В первом «Терминаторе» герой Шварценеггера был главным злодеем. Сейчас этого уже не помнят, но второй «Терминатор» рекламировали туманно, так что зрители ожидали, что история повторится. И лишь во время просмотра они вдруг понимали, что Терминатор пытается защитить героя, а не убить его. На судьбу фильма этот яркий момент повлиял крайне положительно, и никто не жаловался, что Терминатор вдруг стал хорошим.

А еще примером стали рассказы про Шерлока Холмса, где мы видим главного героя строго глазами его помощника – который сам по себе читателя не интересует. Такой подход позволил преувеличенно умному герою оставаться преувеличенно умным, потому что рассказчик – обыватель; человек, с которым читателю проще отождествлять себя. Аргумент звучал так: Солид Снейк спас мир уже слишком много раз и потому больше не может быть аватаром игрока. Но он остается «главным героем», на которого интересно смотреть, даже если за него нельзя играть. Смотреть и равняться!

Кодзима ссылался и на многие другие источники. В итоге каждую свою крайне сомнительную идею он подкреплял ссылками на авторитеты. Он знал, чего хотят люди, толстосумам не о чем было волноваться! На случай, если в нем усомнятся, он дотошно вставил письменные ссылки на все эти примеры в свой знаменитый «великий план игры», который был представлен как основной диздок, да и в сам сценарий. Ради того, чтобы провернуть задуманное, он был согласен жить с репутацией человека, который лишь бездумно копирует чужие успешные идеи.

…А НОЧЬЮ – ПОСТМОДЕРНИСТСКИЙ ОБМАН

Задолго до того, как словом «мем» стали называть смешные шуточки в интернете, этот термин использовал кумир Кодзимы в сфере философии науки – Ричард Докинз. Суть такова: если гены – это базовые кирпичики живых организмов, то «мемы» – их аналог в мире идей. Мемы наследуются, размножаются, мутируют, эволюционируют и вымирают; как и гены, они борются за выживание и доминирование. Одни вымирают насовсем, другие процветают тысячелетиями. Одни могут сосуществовать,

другие нет. Обычно мы называем экосистему мемов «культурой». Идея мемов помогает понять, как работают всяческие влияния. Подумайте, как современный интернет-мем может стать вирусным – прямо как его аналог-ген; он быстро перепрыгивает на всякого, кто к нему прикоснется, как настоящий вирус. Мемы Кодзимы едва выживали, а кто-то другой в это время множил свои миллионами копий.

Мемы официально стали главной темой игры. Под этим предлогом Кодзима готовился воплотить свои самые безумные идеи – и в то же время действительно исследовать вопрос контроля за информацией в цифровом обществе. Кинофантастика занималась этим уже многие десятки лет, но видеоигры в основном интересовались иномирной чепухой, не связанной с реальностью. Metal Gear с радостью опиралась на наследие квестов, где обсуждать реальный мир считалось крутым. Кодзима лихорадочно писал и переписывал сюжет, пытаясь найти баланс между потребностью отстоять собственное авторское видение, принятием команды и сюжетом, который обогатил бы тех, кто разгадает его загадку.

Вдохновившись «Секретными материалами», он получил возможность спокойно препарировать любой аспект общества, говоря о нем от лица теневого правительства, не связанного ни с какой официальной организацией.

«Нью-йоркская трилогия» подарила ему дыры в сюжете, сюрреализм, сумасшедшую логику, натяжки, изощрения и свободу по полной использовать вымышленный мир. Постмодернизм весь построен на том, чтобы нарушать ожидания и играть с традициями, и ровно это он и собирался сделать.

«Терминатор-2» стал идеальным прикрытием для его обмана. Лучшие сиквелы *обманывают* ожидания аудитории, а не потакают им, так что трейлеры и рекламные материалы вольны быть нечестными.

Но смелее всего был «Шерлок Холмс» в качестве примера. Кодзиме требовался предлог, чтобы вырвать из серии самое ее сердце. Он не надеялся никого убедить – ему нужно было лишь убедительное оправдание, чтобы его не заподозрили в жестокости. Разве что в глупости и претенциозности.

План был продуман. Пришло время работать.

ПОЛОМАННЫЕ СЕРВЕРЫ

Официально план разработки Кодзима представил менеджменту 12 января 1999 года. В феврале Metal Gear Solid

наконец-то вышла в Европе. На лондонском мероприятии в честь релиза Кодзиму узнавали – что, по его словам, стало одним из самых ярких потрясений в его жизни на тот момент. Он был на пороге того, чтобы стать на Западе настоящей звездой. Его следующие шаги имели критическое значение.

Началась разработка Metal Gear Solid 2. Работа велась в офисе под названием «Отдел производства № 1»; команда включала около семидесяти художников и программистов. Он и здесь нашел пространство для гениального тактического хода: все сотрудники обязаны были предлагать ему игровые идеи, даже если не интересовались дизайном и просто занимались своей работой. Многие из этих идей в итоге вошли в игру, даже если их предложили в шутку или из вредности. Рядовые сотрудники были вовсе не в восторге от того, что Кодзима дополнительно нагружал их собственными обязанностями, изумлялись, когда он пускал в игру их комичные идеи и расспрашивал, начали ли их уже воплощать. И вновь ему удалось создать дымовую завесу, скрывающую катастрофу, которую он вынашивал.

Начальная фаза разработки была посвящена главе «Танкер» по ряду причин. Во-первых, так Кодзима выгадывал время, чтобы разобраться, чего же он хочет от основной игры. Во-вторых, на ранних этапах руководству было приятно видеть, как споро ведутся работы с той частью игры, звездой в которой стал-таки главный герой серии Солид Снейк. В-третьих, эта секция демонстрировала, как будут выглядеть на практике идеи Кодзимы. В-четвертых, при помощи этой главы можно было показать игрокам, на что будет похожа Metal Gear Solid 2, и при этом ничего не проспойлерить. В-пятых, она же позволяла проверить, на что способна PlayStation 2. Sony утверждали, что процессор Emotion Engine – подлинное чудо инженерного дела, при помощи которого можно будет запускать на консоли крайне правдоподобный искусственный интеллект, но никто всерьез не верил. Кодзима надеялся, что это окажется правдой хоть отчасти, потому что маршруты патрульных должны были стать намного более продвинутыми. Болванов, забывавших о том, что по ним стреляли, как только Снейк скрывается за углом, собирались заменить на слаженные и методичные команды солдат.

Кстати, о стрельбе: теперь в режиме от первого лица можно будет целиться в конкретные конечности охранников (этого просили поклонники), а также в лампочки и камеры слежения. Окружение станет более интерактивным и тактильным. Если выстрелить в трубу у стены, врагов обдаст потоком горячего пара. Огнетушители тоже научатся извергать свое содержимое, изобличая лазерные растяжки. Герои будут отбрасывать тени

в реальном времени, а враги – замечать их. Охрана обзаведется радиопередатчиками, так что хитрый игрок сможет нарушить их коммуникацию, но подозрительный противник сумеет позвать подмогу. Вызванный отряд поможет основной охране и будет агрессивно разыскивать игрока. Или вот еще: солдаты станут регулярно отчитываться в штаб, так что если кого-то из них убить или вырубить, там заподозрят неладное и отправят поисковую команду. С точки зрения визуального ряда, звукового оформления и общей увлекательности Metal Gear Solid 2 намеревалась на голову превзойти предшественницу и стать звездой нового поколения консолей прежде, чем конкуренты смогут с ней поспорить. Неудивительно, что Konami с радостью вкладывались в амбициозную игру-событие.

Вводная глава «Танкер» выиграла Кодзиме время, так что разработка основного сюжета началась лишь в августе – всего за месяц до того, как VR Missions вышли отдельной игрой в США. Они были успешны, что только укрепило веру Кодзимы в замысел Metal Gear Solid 2. Фукусима вернулся и помогал со сценарием; 1999 год завершился, и в 2000-м разработка развернулась вовсю. Пришло время приглашать актеров и записывать анимации. Чтобы инвесторы не волновались, им нужно было что-то показывать. Кодзима лично монтировал видео для презентации, где демонстрировалась мимика персонажей, бьющееся стекло и умение движка подменять более и менее детализированные 3D-модели в зависимости от того, как далеко от камеры они находятся. Закадровым голосом выступил Скотт Дольф, а музыку вновь написала Рика Муранака. Кодзима мечтал назвать игру MGS 3, а точнее – MGS III: три броские красные линии перекликались бы с буквами. Эти линии должны были символизировать башни Мирового торгового центра, ведь действие происходило бы в прибрежной части Нью-Йорка. Такое название сбило бы с толку игроков, заставило гадать, что они пропустили; именно такого постмодернистского безумия требовал дух «Нью-йоркской трилогии». Видео получилось не очень связным, поскольку показывали нам главу «Танкер», а рассказывали о каком-то Рейдене и о том, как он будет спасать президента США на расположенной в открытом море базе под названием Биг Блю Эппл (Big Blue Apple – «Большое синее яблоко»).

> РЯДОВЫЕ СОТРУДНИКИ БЫЛИ ВОВСЕ НЕ В ВОСТОРГЕ ОТ ТОГО, ЧТО КОДЗИМА ДОПОЛНИТЕЛЬНО НАГРУЖАЛ ИХ СОБСТВЕННЫМИ ОБЯЗАННОСТЯМИ, ИЗУМЛЯЛИСЬ, КОГДА ОН ПУСКАЛ

В ИГРУ ИХ КОМИЧНЫЕ ИДЕИ И РАССПРАШИВАЛ, НАЧАЛИ ЛИ ИХ УЖЕ ВОПЛОЩАТЬ.

E3 2000

За те месяцы, что оставались до майской конференции Electronic Entertainment Expo, название игры сменилось на Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, а главу «Танкер» доработали, так что по ней удалось сделать поражающий воображение девятиминутный трейлер, который занял львиную долю презентации Konami в том году. На E3[95] пресса видела, чем занимаются разные компании, потом она подогревала ожидания фанатов – и цена акций росла. До этого мероприятия никто за пределами Konami не знал про Metal Gear Solid 2. А Кодзима не ведал, над чем работали его конкуренты, и опасался, что его опять кто-нибудь затмит.

> *«Знаю, что задним числом это прозвучит банально, но мы правда понятия не имели, что другие компании готовили для PlayStation 2, – вспоминает он. – Мы не до конца понимали, как преподнести наш визуальный ряд, тем более что на сей раз окружение и эффекты были нам важнее, чем количество полигонов у персонажей».*
>
> *Кодзима мучительно пытался выяснить, чем заняты его конкуренты, но даже за несколько недель до E3 понятия не имел, как его работа будет выглядеть по сравнению с ними. «Я ужасно боялся, потому что не знал, на что будут похожи новая Resident Evil, или Final Fantasy, или Tomb Raider».*
>
> *– Хидео Кодзима, «Последние часы Metal Gear Solid 2» (автор Джефф Кейли)*

Японские голоса (с английскими субтитрами) намекали на сюжет, но все важное предлагали додумать. Мы слышим Отакона: тот рассказывает Солиду Снейку, что после событий на Шэдоу-Мозесе чертежи «Метал гира» попали на рынок, так что у робота появились подражатели. Этот дизайн уже устарел и всем приелся. Была создана новая модель, призванная уничтожить все остальные «Метал гиры» в мире, и сейчас ее перевозят на танкере. Мы видим, как Снейк бегает под дождем по кораблю, демонстрируя новые сильные стороны игры. Во второй части трейлера корабль захватывают Револьвер Оцелот и группа русских солдат. Мы видим новый стильный «Метал гир».

«Однажды MGS изменила игры и мир, – внезапно сообщает текст на экране. – А теперь мир изменил саму MGS». Что это значит? Все остальное время в трейлере занимают ураганные перестрелки, демонстрирующие, как в игре можно разрушать окружение; как гильзы раскатываются по земле; и как при схватке в кладовке Снейк чихает, когда рядом с ним простреливают мешок муки. Посетители E3 глазам своим не верили. Дальше на экране возникает концепт-арт, гордо представляющий Едзи Синкаву в качестве дизайнера техники и персонажей. На фоне играет эпичная музыка Гарри Грегсона-Уильямса, и его имя тоже появляется. Кульминацией становится момент, когда Снейк бежит от череды взрывов по гибнущему кораблю. Он прыгает через ограду прямо в объятия шторма и продолжает движение. Кто-то заверяет, что «Метал гир» вернулся, а его собеседник вне себя от предположения, что в истории вновь замешан Солидус. Поклонников вдохновила преемственность с прошлой частью игры. Потом весь корабль охватывает огонь. Мы видим, как гигантский «Метал гир» ступает на сам корабль – намекая, что сражаться с ним Снейку придется прямо там. Снейк отбегает в сторону и кричит: «Отакон, дело плохо». Показывают название игры, и мы слышим, как кто-то называет Снейка братом. Под конец Снейк пробирается мимо комнаты, полной американских морпехов, но чихает, и те оборачиваются. Последний кадр трейлера – комичный момент, в котором охранник спит на полу, а другой солдат будит его пинком.

Трейлер был столь успешен, что очередь на просмотр не расходилась целый день, а многие подходили три-четыре раза. Он стал гвоздем программы на E3 и получил награды за презентацию. Ничего подобного прежде никто не видел. Этот трейлер будто объявлял новую эпоху в видеоиграх, и все заговорили про Хидео Кодзиму – так, как раньше никогда не говорили. Metal Gear Solid припозднилась на прошлом поколении консолей и стала лишь очередной игрой в репертуаре PlayStation, но новая игра идеально подогревала ожидания самой PlayStation 2. В Японии консоль вышла уже несколько месяцев назад, но в США собиралась выйти лишь в течение года. Metal Gear Solid 2 стала эксклюзивом на ней и одной из самых веских причин купить новую консоль.

Трейлер оказался настолько популярным, что Konami записали его на DVD и давали напрокат в Японии – вместе с бонусным фильмом о создании игры. Все хотели знать, что к чему в новой игре, а поскольку видео в интернете еще не было доступно каждому, такой способ приобщиться оставался наилучшим.

Кодзима был в экстазе от успеха и того, что ему удалось полностью скрыть свое будущее предательство. Он вернулся в Японию, еще немного позанимался исследованиями с командой, а потом вновь уединился в нагорье Насу, чтобы заняться планированием. Он знал, чего хотел от игры, но ему требовалась тишина, чтобы сконцентрироваться и закончить сценарий.

На других мероприятиях в том году показывали новые трейлеры – иначе смонтированные и демонстрирующие немного другие кадры. Требовались и новые исследовательские экспедиции. Команда старалась изо всех сил, чтобы уложиться к дедлайну, который они назначили себе в 2001 году. Цель казалась невыполнимой, но сдаваться они не собирались. По восточному календарю 2001 год был годом Змеи, а в Азии это могло бы стать отличной зацепкой для рекламы игры. Кроме того, Кодзима не пережил бы, если бы другая игра затмила его из-за промедления. К концу 2000 года он опять заперся и занялся планированием, в то время как игровая демоверсия главы «Танкер» под названием Trial Edition («Испытательная версия») готовилась к публичному изданию в Японии. Выпускать ее планировали вместе с другой игрой от KCEJ, *Zone of the Enders*. Кодзима не писал для этой игры сценарий и не был ее гейм-директором, но выступил продюсером и давал советы по разработке, что существенно повысило ее статус. В итоге именно возможность поиграть в прилагаемую демоверсию Metal Gear Solid 2 стала самой успешной стороной *Zone of the Enders*.

И вот в декабре глава «Танкер» была закончена – весь 2001 год можно было посвятить главе «Вышка».

ДЕМОВЕРСИЯ И E3 2001

Демоверсия, прилагавшаяся к *Zone of the Enders,* включала в себя примерно половину той миссии, и сейчас мы рассмотрим часть ее сюжета. Солид Снейк пробирается на корабль, на котором перевозят новый «Метал гир», и становится свидетелем того, как его захватывают русские наемники во главе с полковником Гурлуковичем; на Шэдоу-Мозесе Оцелот упоминал, что работал с ним. Озвучка тут японская, но субтитры английские. Игрок пробирается на корабль и в итоге встречается с русской солдаткой Ольгой. Оказывается, она дочь полковника Гурлуковича; отец не хочет, чтобы она участвовала в захвате, потому что она беременна (хоть это и незаметно). Противостояние их происходит под ливнем – мы видим, что, несмотря на шрам поперек лица, она весьма хороша собой,

а подмышки ее небриты (в конце концов, она русский солдат, а не какой-то там гражданский). Ее полосатая майка промокла под дождем и просвечивает, так что игроки-мужчины оценят ее солидный бюст и отсутствие на нем бюстгальтера; а бюст еще и двигается по законам физики! Спор ни к чему не приводит, и завязывается перестрелка.

В этой схватке нам показывают несколько любопытных приемов, но в итоге она обучает нас стрелять от первого лица – без этого Ольгу не победить. Чтобы мы точно поняли, чего от нас хотят, камера вообще не дает масштабировать картинку, и Ольгу мы толком рассмотреть не можем. Она двигается перебежками, прячется и стреляет по Снейку, а потом прибегает к некоторым хитростям. Она отстреливает две застежки, которыми к палубе крепится кусок брезента, и он становится динамическим укрытием; когда меняется ветер, брезент сносит в другую сторону – и вот он прикрывает Ольгу уже с другой стороны. Если отстрелить один из тех углов, что остался прикреплен, брезент унесет ветром. Это просто невероятный пример интерактива в бою. Еще Ольга пытается ослепить Снейка, выстрелив по прожектору на палубе, чтобы тот развернулся и ударил ему в глаза; игрок может поступить с ней так же. Это напряженный бой и достойное продолжение схваток с боссами, полюбившихся игрокам в первой Metal Gear Solid.

Демоверсия завершается, когда Снейк побеждает и подходит к лежащей без сознания женщине, чтобы забрать ее пистолет. Неподалеку парит небольшой дрон, вооруженный камерой. Через пару секунд он улетает – под возглас Снейка: «САЙФЕР?!» (это прозвище дрона).

«Продолжение следует», – написано на экране. Мы слышим будоражащие воображение фразы, но без визуального сопровождения. Нам намекают, что Ликвид Снейк воскрес, а на фоне ревет «Метал гир». Трудно не трепетать в ожидании. До E3 оставалась лишь пара месяцев.

17 мая в Лос-Анджелесе наконец-то показали долгожданный новый трейлер – и в тот же момент его залили на серверы Konami, открыв всему миру. И весь мир охотно шагнул в эту ловушку.

Мы видим кадры брифинга из Metal Gear Solid. Кто-то утверждает, что Солид Снейк мертв. «И все же он здесь. Либо выжил, либо их двое…» Японские реплики сопровождаются английскими субтитрами. Некий американский морпех читает откровенный политический монолог о последствиях событий на Шэдоу-Мозесе, заполняя пробелы и рассказывая нам, как данные об испытаниях REX утекли на черный рынок. Кто-то заявляет, что

Солид Снейк – глава террористической организации «Сыны свободы» (Sons of Liberty) – удивительный поворот, которого игроки совсем не ожидали. Показывают интригующие схватки с боссами, включая темнокожую блондинку. Она стреляет электрическими разрядами из огромной винтовки и зовет себя Фортуной (Fortune). Потом мы видим, как Снейк идет по мрачному коридору, заваленному трупами солдат. Повсюду кровь и следы от пуль; неподалеку мы видим выживших членов отряда, в панике пытающихся понять, кто же их убивает. С потолка спрыгивает жуткий на вид человек; крутится, как балерина, уворачиваясь от пуль; в процессе перерезает глотку кричащему солдату. Псих с ножом напоминает вампира: у него длинный плащ, зализанные назад волосы, аккуратная бородка и бледный вид. Страшно и загадочно!

Следующая сцена происходит на мосту в Нью-Йорке: по Снейку стреляет истребитель, пока тот, уворачиваясь от взрывов, пытается рассмотреть противника. Затем мы видим Снейка в действии; помимо прочего, он цитирует слова Грея Фокса: «Мы не марионетки в руках правительства – и чьих бы то ни было еще». Показывают ниндзя, отражающих пули мечами, и Револьвера Оцелота, который, судя по всему, одержим покойным Ликвидом Снейком. В общем, у игрока возникает много вопросов.

Под конец мы видим, как REX разносит танкер и тот тонет, а Снейк пытается сбежать. Его вроде бы безжизненное тело уносит вода – тоже любопытно. Снова возникает заголовок игры. Чей-то голос произносит: «Это мой сын. Я научил его всему». Ну и в самом конце, чтобы уж точно довести фанатов до безумия, Снейк заходит в помещение, где его встречает киберниндзя – выпрыгивает из укрытия и выставляет катану. «Ты кто?» – восклицает Снейк. «Я как ты. У меня нет имени», – отвечает ниндзя. Его маска мигает, на секунду открывая лицо.

MGS2

УХОДИТ НА ДНО

Такую надпись мы видим на экране – она означает, что до релиза игры нам больше ничего не покажут. Но на прощание мы замечаем, как Снейк пытается обогнать поток воды на тонущем танкере. Мимо него комично пробегает перепуганный охранник. Словами не описать, какой восторг вызвал этот трейлер и как он заинтриговал аудиторию.

После его выхода столько народу кинулись на сайт Konami, что серверы легли – видео стало недоступно, и это само по себе оказалось новостью. После той конференции E3 Metal Gear Solid 2 стала самой ожидаемой игрой в истории. В те времена еще не

сформировалась привычная нам сейчас традиция: на E3 показывают трейлер – и все начинают безумствовать в ожидании игры, так что это было настоящее событие в индустрии. Оно изменило само восприятие E3 и игровой маркетинг. В 2001-м не было соцсетей, корпорациям было трудно разносить вести о своих продуктах без хэштегов и вирусных видео, но эту историю подхватила даже мейнстримная пресса. Новости о том, как все ждут игру и как трейлер впечатлил аудиторию, показывали в Америке по телевидению. Внимания было очень много, и смелое решение прекратить коммуникацию до релиза идеально законсервировало это внимание.

Выиграла от этой истории и PlayStation 2. Она и сама по себе была популярной благодаря относительной дешевизне DVD-проигрывателя и совместимости с играми для PS1, но до сих пор ни одна игра не пыталась выжать из нее максимум. Кодзима тоже был поражен реакцией. Он-то параноидально ожидал, что конкуренты, как в прошлый раз, дадут ему очень серьезный бой, но вместо этого он вошел в новое тысячелетие однозначно самой громкой фигурой на игровой арене. С 1998 года ситуация успела измениться: теперь классические серии с трудом превосходили себя, а многие из них делали странные вещи или вовсе прерывались. A Metal Gear Solid 2 гордо отталкивалась от успеха предшественницы и, кажется, готовилась показать индустрии, как делать это правильно. Она должна была стать сияющим маяком инноваций, эволюции и фансервиса.

Никто и понятия не имел, что все это полное вранье.

ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ

Решение «уйти на дно» было не просто наглой попыткой подразнить поклонников. Кодзима принял его даже не затем, чтобы увильнуть от просьб показать еще что-нибудь (а это неизбежно раскрыло бы его предательство). Сделать предстояло многое, и команда не была уверена, что они успеют к концу года. На коммуникацию с внешним миром требовались время и силы, а они не могли позволить себе отвлекаться, так что закопались в работу. Непростой сценарий главы «Вышка» был готов, но его еще предстояло озвучить (а объем был велик), сшить разрозненные сегменты в единую игру и протестировать.

Вот как сформулировал это Кодзима в диалоге с Джеффом Кейли, игровым журналистом, которому дозволили побывать в KCEJ и задокументировать финишную прямую разработки для материала «Последние часы Metal Gear Solid 2»: «В мае я вернулся

с E3 встревоженным. Тревожило меня не то, что мы не доделаем игру, а то, что завершить ее в этом году – в год Змеи – было совершенно невозможно». Насколько это на него давило? «Признаюсь, в июне я сидел и думал: как бы команда ни старалась, мы не закончиим игру в этом году. Это был самый сложный момент за всю мою пятнадцатилетнюю карьеру».

Сделать Metal Gear Solid 2 в срок означало уложиться в десятимиллионный бюджет[96]; означало это и то, что в будущем руководство не сможет попрекать срывом сроков. В вопросе дедлайнов Konami были крайне суровы. Ну и, разумеется, релиз в 2001 году анонсировали на E3; отложить его означало бы подорвать эффект его крутых девятиминутных трейлеров. Кто-то другой мог бы снова украсть славу.

Может, этот момент был самым сложным за всю пятнадцатилетнюю карьеру еще и потому, что Кодзима почти два года шел как по лезвию. Он чувствовал, что его не одобряет собственная команда, обреченная им на безумство. Как бы убедительно он ни объяснял свои решения, те выглядели подозрительно. Но никто не мог с ним спорить или сбить этот корабль с курса – капитаном был он. Поведение Кодзимы становилось все авторитарнее, а значит, чтобы сделать все по-своему, ему приходилось обижать людей. Рика Муранака – композитор, написавшая музыку к Metal Gear Solid, – заметила, как отличается новое положение дел от давешней увлекательной поездки в Ирландию. Ей пришлось отговаривать Кодзиму от попыток заинтересовать проектом легендарного голливудского продюсера и композитора Ханса Циммера и удовлетвориться одним из его помощников, Гарри Грегсоном-Уильямсом. Но даже после этого ей пришлось бороться с его позицией великого художника, плохо вписывавшейся в создание музыки. По словам Рики, Кодзима связался с Циммером лично и получил отказ, после чего попросил ее выступить посредницей. Она позвонила Циммеру; идея работать над игрой вызвала у него лишь смех, но он был не против, чтобы она попытала счастья с Грегсоном-Уильямсом. Вспоминая работу над Metal Gear Solid 2 на фестивале Connecticon в 2015 году, Рика скажет целому залу поклонников, что работать с Кодзимой было «адом»:

> *«Работа с Кодзимой… думаю, многим интересно узнать, каково это? Это ад. Не буду врать – он не знает, чего хочет, и постоянно меняет мнение. Знаете, послушает трек и говорит: „О, нет. Напишешь мне другой?“ – и так сто раз. И я пишу, а он: „О, нет“, – и возвращается к первому. И я заранее знаю, что он*

к нему вернется, но ничего не могу сказать, приходится просто позволять ему делать как он хочет».

В итоге она пожалела о том, что решила стать посредником между Кодзимой и Гарри Грегсоном-Уильямсом. Процесс написания музыки был необычным, невнятным, работа велась удаленно, и путаница была неизбежна.

Инструкции Кодзимы оказались для музыкантов почти бессмысленны, но он не пытался более внятно изложить, чего хотел, а просто швырял им еще пару эпитетов и рассчитывал, что они станут предлагать новые варианты треков, пока результат ему не понравится. А для профессионального голливудского композитора Гарри Грегсона-Уильямса это был вопрос репутации, он относился к делу серьезно, что еще сильнее давило на Рику, которая хотела, чтобы довольными остались обе стороны. Вот как описывает Грегсон-Уильямс этот унылый процесс в беседе с Джеффом Кейли: «Практически все, что я делаю, зависит от картинки на экране – каждый переход и такт музыки. На этом проекте все было иначе. Визуального ряда мне не дали. Я вообще не видел игру. Мне просто набросали несколько тем-эпитетов, и по ним я сочинял».

Кодзиме были нужны треки типа «Скрытный 1-6» и «Экшен 1-6» – темы не шибко вдохновляющие. Идея сочинять невыдающиеся треки с ничего не значащими названиями вызывала у Грегсона-Уильямса смех, но он был профессионалом, а Кодзима – его клиентом.

Переводчицу Metal Gear Solid 2, Агнесс Каку, этот бредовый процесс миновал – она вообще не имела контактов с сотрудниками Konami. Игра стоила 10 миллионов долларов и ориентировалась на американскую аудиторию, но работу ей дала INTAC – сторонняя компания, набиравшая переводчиков-фрилансеров по объявлениям. За успешную работу с Ghost Babel ей выдали ворох бессвязных фрагментов на японском. В отличие от Блауштейна, она не имела доступа к комментариям или концептам, которые позволили бы лучше разобраться в сюжете и персонажах. Она работала вслепую – и при этом должна была механически обработать огромный сложный сюжет толщиной с телефонный справочник. И несмотря даже на это, Каку все равно старательно исправляла несоответствия, делала диалоги живее и детально изучала упоминаемые реалии, хоть ей за это и не платили. Ее страсть к перевранным чинам, исковерканным терминам и всему прочему, что требовало «локализации», была безответна. Она свободно владела и английским, и японским, понимала разницу между этими двумя культурами, а потому

видела все потенциальные слабости сюжета – но не понимала, что он сознательно пародирует то, чего хочет аудитория, и стремится ее оттолкнуть, а не привлечь. Работа была выполнена, гонорар выплачен, и команда Кодзимы сама взялась за сценарий, внося в него правки поверх работы Каку. На сей раз обошлось без неожиданностей. Не было и разногласий на студии. Английскую аудиоверсию записали в июле без проблем. Американская версия игры должна была выйти раньше японской.

СЕНТЯБРЬ 2001, НЬЮ-ЙОРК

«Ушедшая на дно» команда близилась к цели, и игра начала постепенно вырисовываться. Оставался лишь поиск багов, предзаказов было много, а ожидания – горячи. Уже появились стильно выглядящие сайты, посвященные Metal Gear Solid 2, где собирали всю возможную информацию о таинственном блокбастере, не ведая, что их ждет. Гуру разных фанатских группировок уже вздымали размалеванные флаги, готовясь вступить в битву за звание самого крутого задрота. Великий план Кодзимы был готов сбыться.

11 сентября – ранним утром в США, поздним вечером в KCEJ – в Мировой торговый центр врезался самолет. Сотрудник вбежал в офис Кодзимы и сообщил ему об этом. Люди по всему миру прильнули к телевизорам, чтобы следить за событиями и слушать официальные заявления правительства США. Сперва Кодзима не поверил глазам. Как такое возможно? В новостях говорили, что это теракт. Они стояли в офисе, раскрыв рты, и вполне возможно, что именно в этот момент на их мониторах гигантское орудие крушило цифровой Нью-Йорк – таким был финал игры. Второй самолет врезался в башни-близнецы, третий – в пентагон; гигантские конструкции, рушась, обратились в пыль; и тогда Кодзима понял, что выбора нет – игру придется отменить. Башни-близнецы и Всемирный торговый центр – были столь яркими символами Нью-Йорка, что Кодзима надеялся даже сделать их частью логотипа MGS III, а теперь на Граунд-Зиро остался лишь прах – величайшая психологическая травма в истории Америки. Посыпались срочные звонки, переговоры о возможных вариантах велись сквозь пелену паники. Принять решение было невозможно. Раздавленный, Кодзима пошел домой, опасаясь худшего.

Гибель башен-близнецов повлияла на многие высокобюджетные проекты – Кодзима был тут не одинок. Эти здания давно стали одним из визуальных символов метрополиса.

Но с Metal Gear Solid 2 все было иначе. Она была не просто самой ожидаемой игрой в истории; она задумывалась как нападение, призванное шокировать и смутить именно американцев. В центре событий была инсценировка терактов и правительственный заговор в Нью-Йорке. Среди персонажей игры был не один вымышленный президент США, а целых два – и оба показаны отвратительными людьми: предателями родины, убийцами невинных, жаждущими развязывать войны ради обучения солдат-детей, покорными пешками в руках темных сил. Извращенцами, которые перед смертью хотят облапать своих убийц. Можно ли выступить еще неполиткорректнее?

На следующий день в Konami собрали экстренное совещание, на котором решалось, можно ли вообще выпускать игру. Консультировавшие их американские юристы составили список проблемных моментов: они советовали не дразнить не только американцев, но и самих радикальных террористов. Увидев список, Кодзима спрятал лицо в ладонях. Повсюду увольняли редакторов, цензурили статьи и брали на прицел любого, кто осмелится критиковать американское правительство. За высказывание могли избить. Та самая темная сторона Америки, которую Кодзима хотел изобличить в своей игре, подняла голову и давила любых несогласных.

> ПРИНЯТЬ РЕШЕНИЕ БЫЛО НЕВОЗМОЖНО. РАЗДАВЛЕННЫЙ, КОДЗИМА ПОШЕЛ ДОМОЙ, ОПАСАЯСЬ ХУДШЕГО.

Кодзима был в таком ужасе от этого приступа агрессивного, близорукого патриотизма после теракта, что хотел отменить игру и уволиться. Но это было не так-то просто. Konami уже собрались продать более пяти миллионов копий – отмена уничтожила бы акции компании и обрекла бы семью Кодзимы на нищету. Идти ему было некуда, мир ждал его шедевра. Когда за пару месяцев до релиза он предложил команде отменить игру и взяться за что-нибудь другое, ему решительно отказали. А кроме того, президент Sony Computer Entertainment Кэн Кутараги, видевший полную версию игры, полагал, что менять придется не так уж много: он поддерживал смелое видение Кодзимы. Ну и вообще – руководство не собиралось останавливаться, с ним или без него. Оставалось лишь собраться и принять последствия своих художественных решений.

СЮЖЕТ

Давайте быстро пробежимся по сюжету этой удивительной игры, чтобы затем уделить больше внимания анализу.

Metal Gear Solid 2 состоит из двух глав. Действие одной происходит на нефтяном танкере, идущем через гавань, а другой – на морском объекте чуть подальше от берега. В главе «Танкер» мы видим Солида Снейка, который пробирается на нефтевоз. Нефтевоз тайно транспортирует «Метал гир», а потом его захватывает боевой отряд под предводительством Револьвера Оцелота и Сергея Гурлуковича. Снейку нужно добыть снимки нового «Метал гира», чтобы Отакон – его новый напарник – мог опубликовать их в Сети. Они создали неправительственную организацию «Филантропия», призванную остановить «Метал гиры». Снейк пробирается по кораблю и вступает в схватку с беременной дочерью Сергея, Ольгой Гурлукович, но его замечает какая-то летающая камера – и удаляется. В итоге он пробирается в трюмы, где стоят американские морпехи, не ведающие, что их товарищей на палубе уже поубивали, а корабль в опасности. Их командующий, Скотт Дольф, произносит перед солдатами речь, пока игрок пробирается по набитой охраной зоне к «Метал гиру RAY» – новой, стильной версии робота, способной на подводный бой. Фото нужно сделать быстрее, чем морпех закончит речь, но как только Снейк отсылает их Отакону, в трюм врываются русские и угоняют RAY, попутно убивая командующего и взрывая заряды, из-за чего корабль начинает тонуть. Но прежде чем убежать, Оцелот предает Гурлуковича и его людей: он все еще работает на Солидуса, а обиды времен холодной войны его не интересуют. Затем из укрытия выходит Снейк, и они с Оцелотом вступают в противостояние – но с последним происходит странная психосоматическая метаморфоза. Его правую руку отрубили на Шэдоу-Мозесе, и, как выясняется, заменили рукой Ликвида Снейка; а теперь он, кажется, захватил разум Оцелота – несмотря на то, что мертв. Да, это рука с привидением.

Снейк не успевает сбежать с тонущего корабля, и его затягивает под воду. Мы слышим, как Оцелот рассказывает Солидусу, что операция прошла успешно и непременно вызовет реакцию в СМИ. Так заканчивается первая глава. Подпрыгивая на стуле, игрок гадает, что же будет дальше.

Прошло два года. Начинается вторая глава.

Президента США похитили террористы и держат на очистном сооружении под названием «Биг Шелл» в открытом море. Биг Шелл якобы построили, чтобы устранить последствия разлива нефти с затонувшего танкера, где был Солид Снейк. Но игрок-то знает, что вез этот танкер вовсе не нефть. «Гончие» посылают некоего неопытного новичка с позывным Рейден остановить

террористов. В этой главе играть за Снейка нельзя.

Президента – его фамилия Джонсон – захватили, когда он осматривал сооружение. Теперь же террористы требуют 50 миллиардов долларов[97], а иначе они грозят перейти к убийству заложников. Несмотря на то что из опыта у Рейдена лишь тренировочные миссии в VR, ему удается проникнуть внутрь и отыскать президента. Но вскоре он понимает, что все в этой ситуации – обман. Президент не просто в безопасности – он помогает террористам контролировать высокотехнологичное сооружение, которое должно стать его аргументом в противостоянии с некими «Патриотами» – всесильным тайным обществом, давно управляющим Америкой из тени. Оказывается, Биг Шелл – вовсе не очистное сооружение, а тайный плацдарм для новой подводной крепости под названием «Арсенал гир». Единственный шанс на переговоры с этой напоминающей иллюминатов организацией – захватить супероружие, поскольку «Арсенал гир» – это цифровой нервный центр, ядро, откуда теневая группировка планирует захватить мир. Угрожая ядерным запуском с «Арсенал гира», президент надеется, что из пешек «Патриоты» переведут его в полноценные члены.

Вопреки тому, что докладывали Рейдену, главарь террористов – не Солид Снейк, а бывший президент, Солидус Снейк. «Патриоты» принесли ему немало головной боли, пока он занимал эту должность, и теперь он хочет с ними поквитаться. Свою организацию он называет «Сыны свободы», потому что единственный способ освободить Америку – это избавить ее от «Патриотов». Он хочет, чтобы американцы сами выбирали свое будущее, а для этого нужно уничтожить теневое правительство, направив на него собственное оружие. Если все так, то Солидус получается скорее положительным героем, однако разбирать это подробно мы будем позже. Если верить президенту Джонсону и Солидусу Снейку, цены на акции, военные операции, политика и СМИ – все в руках «Патриотов», а новый экспериментальный ИИ, расположенный в недрах «Арсенал гира», дает им беспрецедентное всеведение. Интеллектуальный центр группы – ненавистный «Комитет мудрецов»: двенадцать неизвестных, решающих, каким будет завтра. Солидус хочет вывести их из тени и уничтожить любой ценой.

Выяснив, что на самом деле происходит, Рейден пытается остановить супероружие «Патриотов», но в итоге его вырубают и берут в плен. Он приходит в себя уже в «Арсенале» – и узнает о новых уровнях лжи. Оказывается, Рейден сам был пешкой в большой игре, а вся его миссия – обманкой. Все это время Оцелот работал не на Солидуса, а на коварных «Патриотов»! По

их приказу он подстроил все события на Биг Шелл, сознательно воссоздавая сценарий, напоминающий события на Шэдоу-Мозесе. Да, дела принимают сюрреалистичный оборот. Фальшивая миссия Рейдена, которому нужно было остановить Солидуса, специально повторяла эпические деяния Снейка – вплоть до мелочей. Зачем все это «Патриотам»? Они зовут это «Планом 3-С», или «Симулятором Солида Снейка». Смысл плана в том, чтобы при помощи воссоздания реальных критических ситуаций воспитать солдата, сравнимого с Солидом Снейком. Почти все участники этой истории были невольными пешками «Патриотов»: ими манипулировали, заставляя играть заранее заготовленные роли, вслепую повторять события, с которыми Солид Снейк сталкивался в прошлом. Все для того лишь, чтобы создать Рейдену целостный, убедительный боевой опыт! Потопление танкера, бунт президента Джонсона, ядерные бомбы и, может, даже частичное искажение ИИ «Арсенал гира» – все это подстроили «Патриоты», чтобы протестировать экспериментальную модель создания солдата.

Когда Солидус узнает о предательстве Оцелота, он вне себя, но следующий поворот еще безумнее: «План 3-С», которым тот хвалился, – это вовсе не главная цель «Патриотов», а лишь побочный продукт! Вся хитросплетенная симуляция Шэдоу-Мозеса в офшорных водах Нью-Йорка в каком-то смысле случайна и произошла лишь потому, что столь сложный сценарий выжмет максимум из способностей их ИИ к работе с данными. В итоге они хотели обрести возможность управлять реальностью при помощи контроля над информацией, а вовсе не обучить солдата уровня Солида Снейка. На самом деле «План 3-С» расшифровывается как «селекция социального сознания» (Selection for Social Sanity); его цель – доказать, что людей можно лишить свободы воли, создав вокруг них правильный сценарий и контекст. Инцидент на Биг Шелл, превративший Рейдена в подобие Солида Снейка, призван был доказать, что даже такой неудачник может стать героем – достаточно лишь добавить в его жизнь правильные ингредиенты и подсказать путь. Миссия Рейдена состояла в том, чтобы победить Солидуса, предотвратить ядерный запуск и спасти заложников, но на самом деле «Патриотам» было плевать на исход всей этой истории. Важно было лишь, чтобы Рейден исполнил роль в запрограммированной симуляции: тогда они смогли бы обработать результаты этого упражнения, масштабировать их и аналогичным образом поступить со всем обществом – при помощи интернета. В итоге они хотели захватить «мемы», из которых состоит повседневная жизнь, нашу идентичность и контекст, определяющий наше

восприятие мира и ценности. Завладев восприятием, они смогли бы завладеть будущим человечества.

Победив Солидуса, Рейден берется выслеживать зловещий «Комитет мудрецов», но не успевает даже сочинить план – как выясняется, все члены комитета умерли примерно за сотню лет до инцидента на Биг Шелл. Вот что выдал Кодзима, дамы и господа. Давайте разбираться.

БУРЯ В НОЧИ НА «ДИСКАВЕРИ»

Хидео Кодзима хотел, чтобы глава «Танкер» усыпила бдительность игроков, дав им поиграть за Снейка в обстоятельствах, которые были одновременно новыми и знакомыми поклонникам оригинала. Вновь играть за Солида Снейка было прекрасно, так что никого особо не волновало, что по сравнению с эпической историей Шэдоу-Мозеса миссия выглядела жалковато. Ее недостатки компенсировались отличной презентацией. Конечно, фотографировать новый «Метал гир» на гражданском судне, прячась от русских солдат-перебежчиков, – это не совсем то же самое, что рушить планы своего злого близнеца и воевать с бывшими соратниками. По крайней мере, сама игра в курсе этого. Да, мы беремся за новую миссию просто потому, что хотим еще немного экшена, но то же делает и сам Солид Снейк, в начале игры вспоминающий: «Река Гудзон, два года назад. У нас были секретные данные разведки о том, что новый „Метал гир“ собираются транспортировать. Дело попахивало керосином – но мы успели отморозить носы». Это высказывание в лоб о том, как игрок жаждет вернуться в дело, несмотря на сомнительность миссии.

В первой сцене мы видим фигуру в плаще: некто идет по людному мосту в ночи и спокойно курит. Очевидно, это Солид Снейк, но пока нам не показывают его лицо. Этот момент Кодзима оттягивает как может. Под мостом проходит нефтевоз, человек переходит на бег; но когда с него ветром срывает плащ, он включает стелс-камуфляж, так что мы видим лишь силуэт. Очевидно, Снейк прицепляет веревку к перилам моста и ловко прыгает вниз (как в фильме «Золотой глаз»). Когда веревка натягивается, его фигура на мгновение проявляется – что-то пошло не так, камуфляжу повредил удар. Но Снейк вроде бы приходит в себя, отталкивается от стены, отстегивается и готовится к жесткому приземлению на палубу. И приземляется: голова опущена, обе руки на палубе, одно колено смягчает удар. Камуфляж барахлит, пуская во все стороны голубые разряды,

а его лицо по-прежнему скрыто. Это явная визуальная отсылка к «Терминатору-2». Когда он медленно поднимает лицо, мы видим бороду и относительно длинные волосы с похожей на маллет стрижкой – вовсе не модной в 2001 году, когда мир избавлялся от последних следов мерзкой моды 80-х. Его бандана тоже стала длиннее, так что ее хвосты развеваются по ветру или при беге. А вот остальная одежда, наоборот, стала выглядеть строже: по сути, это теперь костюм для дайвинга с разгрузкой и боевым снаряжением. Многие комментировали накачанный зад Снейка в этом костюме – и неслучайно: Кодзима специально велел Синкаве (к его печали) сделать зад Снейка как можно более броским. Каждая деталь здесь призвана вызвать конкретную реакцию.

Камера отъезжает, мы видим корабль. Он называется «Дискавери» – как подводная лодка, с которой Снейк начинал в предыдущей игре. Над кораблем пролетает вертолет. Там сидит Револьвер Оцелот: в одной руке он крутит, собственно, револьвер, а другой держит бинокль. Очевидно, он где-то раздобыл новую руку; любопытно! Лицо его тоже скрыто – мы видим лишь узнаваемый белый хвост и усы. «Парнишка точно по расписанию, – говорит он. – Скоро… он узнает». Зловещая фраза – и опять-таки метакомментарий, отсылающий в том числе к игрокам, которые скоро узнают, о чем на самом деле эта игра.

Здесь очень много заигрываний с ожиданиями. Например, у Снейка с самого начала есть стелс-камуфляж. Тонкий намек на то, что, возможно, официальная концовка MGS1 – та, где вы уезжаете с Отаконом, ведь именно камуфляж Снейк получает, если не спас Мэрил. А значит, она, возможно, мертва, а Снейк – вовсе не тот герой, каким мы ожидали его увидеть. Наши подозрения подтверждаются при упоминании «Филантропии» – организации, в которую входят, собственно, только Отакон и Снейк. Сюжет напрямую связан с исходом событий на Шэдоу-Мозесе, так что фанаты могут сразу начинать гадать, что же произошло, но, возможно, это не совсем то, чего они хотели.

Снейк узнает, что его цель – только фотографировать. Он не должен причинять вреда невинным морпехам на корабле, поэтому при нем пистолет с транквилизатором. Беседа затрагивает Шэдоу-Мозес, и Снейк говорит, что не скучает по «няньке-болтушке» Мэй Лин. Отакон отвечает, что она «не так плоха». Нам не объясняют, почему Снейк изменил отношение к ней с тех мрачных событий, ведь раньше они вроде как симпатизировали друг другу; это разочаровывает. По фанфикам было видно, что поклонники надеялись на ее возвращение; а то, что ее включили в VR Missions как одну из девушек, на которых

можно полюбоваться, показывает, что и сам Кодзима это понимал. Нет никакого внятного объяснения, почему она не вступила в «Филантропию» и не стала еще одним членом команды поддержки. Особенно с учетом того, что ей нравится Снейк и она лично разработала две ключевые технологии, которые он использует. Странно и печально, что Снейк от нее отвернулся. Вместо этого у Отакона теперь есть сразу две частоты, и когда мы звоним, чтобы сохраниться, он жалко пытается изобразить пословицы Мэй Лин. Это откровенное издевательство над ожиданиями игроков. Позже в рамках этой главы игрок может с помощью одной хитрости подслушать личный разговор Мэй Лин и Отакона: она упоминает заметки, которые ему оставила, и возмущается тем, как он с ними поступил. Видимо, именно поэтому Отакон говорит Снейку ее пословицы, но совершенно неправильно их интерпретирует, заставляя Снейка усомниться в его глубокомыслии. В итоге мы получаем не фансервис, а пародию на фансервис.

Отакон напоминает Снейку про новый «Метал гир», и это снова саркастичный комментарий. По всему миру теперь продают чертежи «Метал гира REX» (то есть Metal Gear Solid), так что «у всякой страны, организации и доткома есть собственный „Метал гир“». Это отсылка к фанфикам, спин-оффам и сетевым интерпретациям, которых так много расплодилось после 1998 года. Новая модель «призвана утереть нос всем остальным. Известно лишь, что она водная и сделана для борьбы с „Метал гирами“». В самом деле, по трейлерам, действие Metal Gear Solid 2 разворачивалось лишь в двух локациях – водных! – и игра была призвана уничтожить все, что людям нравилось в Metal Gear. Она и сама – водная и сделана для борьбы с Metal Gear.

Снейку объясняют, как пользоваться камерой (она же бинокль, потому что он может приближать изображение), и он переспрашивает, точно ли данные Отакона о новом «Метал гире» верны. Есть намеки на то, что танкер какой-то непростой (например, ватерлиния слишком высокая), но в целом операция выглядит слишком просто. Снейк подозревает ловушку, но Отакон презрительно отвергает эту мысль – он ведь слишком хороший хакер. Проводя рекогносцировку, Снейк замечает, как русские перебежчики спускаются на веревках с вертолетов и захватывают танкер. Миссия не меняется, но противник теперь куда опаснее. Отакон не дает отвлечься: «Слушай, Снейк, нам просто нужно фото „Метал гира“. Получим доказательство на фото – выложим в интернет – и оно разнесется по всему миру. Так что давай без пиротехники, ага?» Снейк неохотно соглашается, а потом Кодзима заставляет Отакона подчеркнуть еще одну

метамысль: «Здесь не Шэдоу-Мозес».

Верная интерпретация такова. Кодзима говорит, что цель «миссии» (первой части игры) – предоставить «доказательство» создания нового «Метал гира» – то есть новой игры Metal Gear. Выложив их в интернет (в виде трейлеров и рекламы), Кодзима заставит людей ею заинтересоваться, хоть она и «пахнет керосином», и «здесь не Шэдоу-Мозес». Короче говоря: эта глава нужна, чтобы заманить лохов.

ВСЯКИЕ ГЛУПОСТИ

Прошлые игры серии мы начинали либо без оружия, либо с оружием шумным, но смертельным, а здесь получаем пистолет со снотворным. Так Кодзима сразу предлагает игроку отнестись к миссии и боевой системе менее серьезно, повалять дурака. Еще в 1987 году он понимал, как влияет на игроков отсутствие оружия и необходимость идти на тактические компромиссы. Теперь же Кодзима сделал широкий шаг в сторону от собственной формулы, пуще прежнего снижая напряжение и в без того не самой напряженной ситуации. Беззвучно и издалека снимать охрану сонным дротиком, наблюдая, как они падают и засыпают, было весело и комично. В этом не было ничего общего с напряженной игрой в прятки, которую Кодзима обычно называл источником своего вдохновения. Больше не нужно искать оружие, оставаясь уязвимым. Вместо этого игра приглашала поднимать тела врагов, перетаскивать их, бросать за борт и вообще всячески над ними издеваться. Из опасных врагов они превратились в игрушки.

Не менее легкомысленно и то, что видит игрок в шкафчиках охраны: внутри двух из них приклеены постеры с реальными японскими моделями в бикини. В самих постерах ничего глупого нет, но расположены они так, что если Солид Снейк прижмется спиной к двери и постучит, он попадет им либо по лицу и верхней части тела (раздастся комичный звук), либо в пах. Во втором случае загорится большой восклицательный знак и прозвучит сигнал тревоги, после чего в сцену почему-то ворвется боевой отряд. Если отряд дойдет до постера, не заметив Снейка, они и сами будут пялиться на женщину с восклицательными знаками над головой, а потом уйдут. Ну что, достаточно ли по-дурацки это все выглядит, чтобы полностью подорвать тон игры? А там и еще есть. Благодаря мощному движку от команды Кодзимы Снейк может прятаться в этих шкафчиках; тогда угол обзора меняется на вид от первого лица. Если нажать определенную кнопку, Снейк нагнется вперед, чтобы

смотреть через отверстия в дверце (игрок управляет этим при помощи кнопки на контроллере, считывающей силу давления). Если заставить Снейка нагнуться вперед слишком быстро, он ударится лицом о шкафчик, что привлечет внимание охраны. А вот если в шкафчике с постером вы нагнетесь вперед, глядя при этом вниз, или присядете (не спрашивайте, как Снейку это удается в такой тесноте), то он сочно поцелует постер! Более того: начало и конец поцелуя – раздельные звуковые эффекты (на случай, если игрок захочет подольше задержаться губами на женщине и оторвется не сразу). Все еще недостаточно глупо? Если позвонить Отакону, глядя на постер, вы получите уникальный диалог в «Кодеке», где Снейк шевелит плечами и тяжело дышит, а Отакон ругает его за то, что ему, мол, нечем больше заняться. Без сомнения, эти комичные моменты предложил кто-то из команды, не ожидая, что Кодзима в самом деле включит их в игру – а он включил.

Как уже было сказано, суть миссии на сей раз сводится к тому, чтобы сделать снимок «Метал гира», так что Снейк начинает игру с цифровой камерой. Некоторые интересные фотографии Отакон комментирует – например, многочисленные постеры, которых немало на танкере, или снимок лежащей без сознания Ольги. Из пространства серьезной шпионской истории танкер превращается в площадку для игр.

Кстати, об Ольге. Если после драки с ней вызвать Отакона, ее можно с ним обсудить. Отакон впечатлен ее красотой и велит Снейку ее не целовать, а тот отвечает, что ему «уже хватило пацанок». Еще один плевок в лицо поклонникам, мечтавшим о том, что отношения Снейка и Мэрил к чему-то пришли. Но есть тут и другая проблема. В первой игре, обнимая ее безжизненное тело, Снейк плачет и клянется жить дальше в память о ней; он изменил свою жизнь, потому что не смог ее спасти. Либо, если они вместе уехали в закат, смысл этой реплики в Metal Gear Solid 2 не менее печален. Вся суть «хорошей концовки» Metal Gear Solid 1 сводилась к тому, что Снейк наконец-то научится жить для кого-то еще – вроде Мэрил; но вот он вновь один со свои другом-ботаником, и от мыслей о новой «пацанке» отмахивается. Что же произошло?

Снейк продвигается вглубь танкера, и мы встречаем камео еще одного героя с Шэдоу-Мозеса – Вулкана Рэйвена. Несмотря на неаппетитную смерть в клювах десятков голодных ворон, он должен был вернуться – того обещали трейлеры. Многие игроки с ума сходили, пытаясь понять зачем. Сперва мы видим на стене его огромную узнаваемую тень; Снейк поднимает оружие и даже называет Рэйвена по имени. Но на самом деле над игроками

просто подшутили. Тень отбрасывает маленькая фигурка Вулкана Рэйвена, которой даже не может существовать внутри мира игры (хотя серия фигурок по Metal Gear Solid от компании Тодда Макфарлейна в то время продавалась). Фигурка просто удачно стоит рядом с фонарем. Ха-ха-ха. В нее можно выстрелить, сбив. Смысла в этом нет.

КОМАНДУЮЩИЙ СКОТТ ДОЛЬФ

Быть может, вы помните имя Скотта Дольфа. Он был представителем Кодзимы во время записи английской озвучки для Metal Gear Solid. Работая международным менеджером в Konami, он также выступал личным переводчиком Кодзимы на всяческих интервью. Вполне вероятно, что он взял на себя существенную часть вины за то, что Джереми Блаустейн редактировал сценарий Metal Gear Solid, что в итоге и привело Кодзиму к мстительности, определившей судьбу Metal Gear Solid 2.

В вымышленной вселенной Metal Gear Скотт Дольф совсем другой. Он командующий морскими пехотинцами, отвечающий за транспортировку RAY. Мускулистый и темнокожий, он произносит в трюме танкера долгую и содержательную речь, пока Снейк подбирается ближе. Командующий Скотт Дольф лично курировал создание RAY и полагает, что обязан положить конец многочисленным эпигонам «Метал гира», расплодившимся после Шэдоу-Мозеса. Вряд ли японский Скотт Дольф играл схожую роль, но все же если побольше узнать о сотруднике Konami, кое-какие параллели провести можно. «Заветная мечта» главы морпехов – чтобы его дочь никогда не познала ужасы войны, и при помощи RAY он хочет сделать мир безопаснее. Говорит он как настоящий американский патриот. Есть ли здесь намек на то, что Кодзима видел в Скотте Дольфе (реальном) американского лоялиста – и, как следствие, верил в его лояльность Джереми Блаустейну? Скотт Дольф – японец лишь наполовину и, очевидно, носит вовсе не японское имя, он работал с Блаустейном на Silent Hill 2. Связь вполне усматривается. Более того: Дольф полагал себя рэпером и даже выступал для музыкальных игр Konami типа Dance Dance Revolution под псевдонимом Scotty D. Не это ли сделало игрового Скотта Дольфа темнокожим посредством расистского перевоплощения? Решение назвать героя в честь Скотта Дольфа и само по себе довольно странное, а чем больше мы о нем узнаем, тем сильнее будем подозревать, что Кодзима сделал это в пику.

Игрок слушает речь Дольфа, пробираясь по трюму. Он разбит на несколько больших помещений, в каждое из которых спроецировано видео с Дольфом. Стелс-секция здесь необычна: наше ограничение по времени – длина самой речи, а в центре каждого помещения стоят десятки морпехов. Они заметят любой шум, а если Снейк им попадется, игра окончена. Но он все равно может повеселиться. Покрутив проектор, Снейк сможет влиять на то, в какую сторону смотрят солдаты, а если покорпеть, можно даже сменить видео на изображение красивой женщины, расслабленно улыбающейся в камеру. Как минимум один солдат – без штанов, и, если снять его фото в трусах, позже, когда мы его загрузим, Отакон от души посмеется. Даже в кульминационной секции этой главы без глупостей не обошлось.

В итоге Снейк добирается до компьютерного терминала, куда надо загрузить фото. Он находится в том же помещении, что и RAY, и сам Дольф. И снова дурачество: программа, которую устанавливает Снейк, являет собой цветастую мультяшную версию Отакона, способного напрямую говорить со Снейком, хотя программа, разумеется, не в состоянии порождать речь и реагировать на фотографии. В этом месте внутренняя логика игры скрипит – всего лишь ради забавного момента. За фотографии красивых женщин с постеров Отакон снова отругает Снейка, но скажет, что сделает себе их копии. А вот если показать ему фото мускулистого мужского торса, он заметит: «…А, ну это многое объясняет. Хотя вообще-то показывать было необязательно. Ну, в смысле, это твоя жизнь и все такое…» Если игрок зачем-то наснимал еще мускулатуры, мы услышим следующее: «Снова это? Ты больше ни о чем не думаешь? Эй, твои вкусы – твое дело, просто сделай мне снимок „Метал гира“». Можно даже предположить, что намек на бисексуальность или гомосексуальность Снейка и слова «это многое объясняет» имеют отношение к тому, почему из его жизни пропала Мэрил, а остался только Отакон.

Этому моменту игры уделено невероятно много внимания – хотя действие происходит по таймеру, так что большинство игроков просто поспешат выполнить главную задачу. Если показать Отакону фото призрачного лица на одном из экранов, куда проецировалось видео, он отшатнется и скажет, что нельзя ему слать такие картинки – вдруг он подхватит одержимость? Фотографии Скотта Дольфа Отакона раздражают, и он спросит, не «фанат» ли Снейк. В итоге он взмолится больше не показывать ему командующего и предложит нам напечатать его фото и поставить в рамочке у кровати. Дольф-персонаж, в общем-то, не

сделал ничего предосудительного, но его тут явно не любят.

Дольф завершает свою речь, как раз когда фотографии «Метал гира» успешно загружаются – вне зависимости от того, сколько оставалось времени. Мы переходим к катсцене, в которой Оцелот саркастично аплодирует «отлично подвешенному языку» Дольфа, называя его «признаком хорошего офицера… и лжеца». Во время дальнейшей схватки Оцелот признается, что лоялен не Гурлуковичу и России, а «Патриотам». Скотт Дольф почему-то слышит вместо «Патриотов» «Ла-ли-лу-ле-ло» (да, он именно так вслух и говорит). Гурлукович отталкивает Дольфа и пытается застрелить Оцелота за предательство, но тот срывает с себя плащ и подбрасывает его, загораживая обзор. Револьвер он выхватывает мгновенно – и убивает обоих противников сквозь плащ. Снейк смотрит со стороны.

ПОСТЕПЕННО МЫ С УЖАСОМ ПОНИМАЕМ

Оцелот взрывает снаряды, заложенные русскими, и начинается хаос. Когда он приближается к кокпиту RAY, на него бросается Снейк, и в усатом стрелке просыпается «Ликвид». Ликвид издевается над Снейком: тот-де – старый клон, который умрет через пару лет, ведь когда Биг Босса скопировали, ему было уже к шестидесяти. Кажется, он даже хвалится тем, что теперь существует лишь внутри руки чокнутого старика. Снейка сбивает с ног случайным взрывом, и разговор прерывается.

Секции с побегом с тонущего танкера нет (сама по себе эта ситуация может быть отсылкой к аналогичному сценарию в Snake's Revenge на NES) – мы просто смотрим, как он гибнет, и ничего не можем поделать. Увлекательные сцены из трейлера в игру не вошли – как и момент, когда Снейк выбегает на палубу и говорит Отакону, что у них проблемы. Но все же на мгновение мы снова видим его. Голова Снейка поднимается над поверхностью воды – и тут же вновь скрывается под колоссальной волной, которую поднял нырнувший RAY. К Оцелоту возвращается его собственный разум, он говорит с Солидусом и подтверждает, что у него есть визуальные доказательства присутствия Снейка. Помните камеру, прилетавшую после победы над Ольгой в конце демоверсии? Оказывается, план был в том, чтобы обвинить Снейка во всем произошедшем. Но игра только начинается, и игрок понимает, что это вовсе не конец истории, так что он очень заинтригован. Кажется, нас готовят к неким более масштабным событиям, и мы, разумеется, уверены, что Снейк – как обычно – их переживет. Особенно сильна эта

уверенность, если мы видели трейлер, ведь там Снейк делал кучу всего: дрался с истребителем на мосту, стрелял в какую-то неуязвимую темнокожую блондинку… в общем, тут его сюжет не заканчивается, верно же?

> *«…Чтобы создать (атомную) бомбу и оценить последствия ее использования, ученым пришлось произвести тысячи вычислений… И компьютеры, и атомные бомбы – дети Второй мировой, они выросли вместе».*

Такая цитата появляется на экране. Она подписана Национальным музеем американской истории (частью Смитсоновского института[98]). Напрямую сравнивать компьютеры и ядерные бомбы – это очень по-кодзимовски, если учесть, как вольно он обращается с этими темами в играх. Вскоре мы снова видим мост Веррацано-Нарроус и дату – 29 апреля (как будто это нам о чем-то говорит).

К нашему удивлению, слышим мы знакомый голос Роя Кэмпбелла. Он проводит брифинг «Снейку», готовя его к новой миссии. Мы с облегчением выдыхаем: теперь ясно, что, несмотря на открытую концовку прошлой главы, Снейк выжил и останется нашим бравым протагонистом. Небо сумеречно, низко над водой летают полицейские вертолеты, а сами полицейские стоят на берегу с биноклями и издалека следят за событиями. Полковник сообщает Снейку, что танкер затонул, потому что террористы проделали в нем пробоину, из которой вылилась нефть. Возникла необходимость построить масштабное очистное сооружение Биг Шелл. Эти сведения противоречат тому, что мы только-только пережили, и вообще неясно, зачем полковник так откровенно врет Снейку, но кинематографичность сцены нас захватывает. А кроме того, на словах может быть трудно сосредоточиться, потому что актеры озвучивания звучат как-то странно.

Полковника по-прежнему озвучивает Пол Эйдинг, но что-то в его интонациях и манере неправильно. В оригинальной Metal Gear Solid он говорил не так сухо и официально – у него был скрипучий, медленный, выразительный голос человека, который говорит со Снейком как с приятелем. Ну а «Снейка» определенно озвучивает другой актер. Голос слегка искажен, что оставляет пространство загадке, но мы все равно в недоумении. Мы можем попробовать угадать, кого же слышим, но действие тащит нас вперед. Когда вертолеты пролетают, над водой коротко показывается странная голова в маске – напоминая, как в прошлой сцене на секунду показался из воды Солид Снейк. Нам сообщают, что злодеи – «бывшие члены специального отряда

„морских котиков“ по борьбе с терроризмом „Мертвая ячейка“ (Dead Cell)» и частная русская армия. Мы слышим переговоры спасательной команды и по ним понимаем, что президента взяли в плен, а где-то заложена взрывчатка.

Мы вновь под водой – следуем за одиноким пловцом до его цели. Внимательный игрок заметит светлые пряди волос, торчащие на шее из-под маски. Нам подробнее разъясняют, что президент на самом деле в заложниках, а уничтожение Биг Шелл рискует стать «величайшей экологической катастрофой в истории». Ставки вновь не так уж и высоки. Задача – спасти заложников и остановить террористов. «Снейк» выбирается из воды внутри строения и опускается на колени, чтобы позвонить полковнику, а мы невольно чувствуем перекличку с Шэдоу-Мозесом – хоть нам и очевидно, что перед нами не тот Солид Снейк, за которого мы только что поиграли.

Начинается разговор по «Кодеку», но неестественность голосов по-прежнему сбивает с толку. Человек в маске говорит монотонно, чрезмерно артикулируя, а полковник по-прежнему сух. «Снейк» докладывает о том, что игроки только что сами видели: в подводном заграждении дыра, то есть в строение проник кто-то еще. Но полковник отвечает, что это невозможно: «Команда 10» «котиков» успешно десантировалась на крышу, как и было запланировано. «И кстати, Снейк, – прибавляет он, – в рамках дальнейших переговоров мы меняем твой позывной». На этом месте животы преданных фанатов Снейка начинает крутить, но это еще цветочки по сравнению с тем, что мы услышим дальше.

«А что не так со „Снейком“?» – спрашивает человек в маске.

«Просто предосторожность. Отныне ты „Рейден“. Итак, Рейден. Приемы для проникновения ты уже отработал на тренировках в VR».

«Я прошел в VR триста миссий. Чувствую себя прям легендарным наемником», – отвечает тот. Хвалиться тем, что ты прошел VR-миссии? Достижение, мягко говоря, сомнительное, но герой этого, кажется, не понимает. Человек в маске явно замена тому, кем мы все хотели поиграть, и, кажется, он лишь жалкий эпигон.

Это отсылка к тому, что Рейден чувствует себя Солидом Снейком. Ненавязчивое подтверждение можно обнаружить при повторном прохождении игры, когда нам станет доступна опция миновать танкер и сразу начинать с Биг Шелл: в этом случае Рейден ничего не говорит про «легендарного наемника». Как и многие другие детали этой игры, заслуживающие внимательного анализа, эта неслучайна.

Полковник начинает дословно цитировать свои слова из сцены на Шэдоу-Мозесе, где Снейк вылезал в костюме для подводного плавания и звонил ему. Он говорит Рейдену: «Удостоверься, что тебя никто не заметил. Если нужно, связывайся со мной по „Кодеку“. Частота – 140.85. Чтобы использовать „Кодек“, нажми кнопку Select. Когда ты нам понадобишься… когда мы захотим с тобой связаться, „Кодек“ запищит. Услышав этот звук, нажми Select. Приемник „Кодека“ напрямую воздействует на ушные кости. Нас не услышит никто, кроме тебя».

Этот толстый «оммаж» Metal Gear Solid мог успокоить гневных игроков, еще не смирившихся с тем, что Кодзима воткнул им в спину нож. Есть что-то приятное в повторении старых реплик. Так мы убеждаемся: что бы ни задумал Кодзима и как далеко не решил уйти от старых игр, он по крайней мере отдает себе отчет в том, что именно нравилось в них игрокам. Странновато, что полковник сперва оговаривается и вместо дословной цитаты из Metal Gear Solid («когда мы захотим с тобой связаться») сначала произносит другие слова («когда ты нам понадобишься»), а потом даже поправляется, но это простительно. Настоящие фанаты заметили бы расхождение и мысленно поправили бы сами, потому что они и так способны слово в слово повторить каждую фразу из игры (по версии Блауштейна). Зачем же делать так, чтобы полковник дословно цитировал именно переводческие решения Джереми Блауштейна, слегка в них ошибался, а затем поправлялся, будто формулировка была неправильна и недопустима, – и тем самым только привлекать внимание к тому, что цитата дословная? Это решение относится не только к сюжету игры, но и метакомментарию, который она предоставляет, однако анализировать его мы будем постепенно.

Рейден хочет знать, что ему делать дальше. Ему велят воспользоваться лифтом в дальней части локации, к северу. «Кодек» отображает короткое видео с грузовым лифтом – весьма похожим на тот, что мы видели на Шэдоу-Мозесе. Все эти отсылки вызывают ностальгию, но из-за нее и отличия бросаются в глаза сильнее. Когда дразнят и разочаровывают, ностальгия становится мучением.

Потом нам представляют «стелс-костюм» Рейдена, сделанный из некоего подобия резины и покрытый сенсорами, защищающий его органы и помогающий им функционировать. Это новое изобретение «Гончих» под названием «Костюм черепа» (Skull Suit). Синкава нарисовал его так, чтобы сделать Рейдена как можно

андрогиннее. Маска грозная, она напоминает злой череп с красными глазами, и это круто, но тело выглядит грациозно, получаются почти девичьи изгибы. На торсе есть внешний скелет, закрывающий грудину и идущий по хребту, сквозь костюм виден накачанный пресс, но бедра Рейдена широки и скорее напоминают женские. Костюм, очевидно, облегающий, так что изгибы должны быть реалистичны и пропорциональны. Любой приличный художник заметил бы, что с талией и бедрами здесь что-то не так, но Синкава сознательно проигнорировал тот факт, что торс спортивных мужчин обычно имеет форму буквы V – бедра у них чаще небольшие и подтянутые, ведь на них нет жира или объемных мышц. Бедра мужчин биологически устроены не так, как женские, а потому бедра Рейдена, без сомнения, наводят на мысль, что он девица. Более того: когда его мельком показали в трейлере со Снейком, многие решили, что это женщина – чуть ли не возлюбленная Снейка. Когда Рейден бегает, его белые волосы развеваются. Стойка у него юркая, кошачья, а не крепкая и уверенная. Ну а сильнее всего бросается в глаза то, что он не перекатывается, как Снейк, а делает «мельницу» без рук, как бы садясь на шпагат в воздухе. Это не только довольно нелепо, но еще и привлекает внимание к его гладкому паху и внутренней стороне бедер, ведь мы обычно смотрим на эту позу сверху. Эти элементы дизайна, а также японские таби[99] на ногах заставляют увидеть в Рейдене скорее энергичную женщину-ниндзя.

> ТАК МЫ УБЕЖДАЕМСЯ: ЧТО БЫ НИ ЗАДУМАЛ КОДЗИМА И КАК ДАЛЕКО НЕ РЕШИЛ УЙТИ ОТ СТАРЫХ ИГР, ОН ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ОТДАЕТ СЕБЕ ОТЧЕТ В ТОМ, ЧТО ИМЕННО НРАВИЛОСЬ В НИХ ИГРОКАМ.

Короткая пробежка до лифта прерывается короткими же кат-сценами, по которым мы понимаем, что Рейден идет по чьему-то следу. Пока он открывает дверь, мы слышим, как где-то избивают охранника, а когда дверь распахивается, тот только встает на ноги. В следующем помещении всех охранников уже вырубили, а одного буквально вышвыривают из лифта, на котором поднимается Солид Снейк. Лица его мы не видим, но узнаваемая стрижка и подтянутый зад подтверждают, что это не кто иной, как наш кумир – все в том же костюме, что и два года назад на танкере. Он не умер! Но здесь и происходит фокус. До этого момента игрок воспринимал себя как Солида Снейка, а увидев его со стороны, внезапно от него отстранился – как никогда раньше. Стоит нам его завидеть, как мы рефлекторно ожидаем, что сейчас сможем им управлять; но мы теперь Рейден, а Снейк – не мы; он – тот, за кем мы гонимся и кому пытаемся подражать.

Так мы становимся Рейденом, а Солид Снейк – нашим кумиром.

Рейден звонит полковнику и настойчиво повторяет, что в строении есть кто-то еще. Полковник вновь отмахивается. Когда Рейден замечает, что вторженец один, без команды, он получает более задумчивую реакцию: «Один человек?..» Рейден подчеркивает, что этот один человек сумел всех вырубить: «Кем бы он ни был, он умелый». Фокус подкрепляется. Нас приучают почитать персонажа, которым мы не раз уже побывали. Он умелый, а не мы. Внезапно мы не становимся им – мы завидуем ему. Подсознательно мы начинаем принимать тот факт, что мы не Снейк, а некий новобранец, который «чувствует себя прям легендарным наемником», потому что «прошел в VR триста миссий» (что для многих игроков буквально так и есть). Видеть крутость Снейка нам привычно, но теперь она оказывает совершенно другое воздействие, потому что мы смотрим на нее со стороны, от лица другого героя. Быстро формируется новая привычка: боготворить Снейка, пытаться ему посредственно подражать, а потом корить себя, когда не получится сравниться с легендой. Вскоре вы поймете почему. А сейчас нам важно отметить, что, показав Снейка, Кодзима заставил продолжить игру тех, кто в его отсутствие оную просто бросил бы. Снейк – необходимая мотивация, потому что нас уж точно не увлекает невнятная миссия по спасению президента и Нью-Йоркской бухты. Надежда заставляет нас терпеть и играть за Рейдена. Взаимодействие со Снейком – не прямое, а как с персонажем, которого встречает в мире игры Рейден, – становится катарсисом, необходимым для дальнейшей игры.

Полковник велит Рейдену пользоваться ситуацией. Чтобы получить доступ к сети Биг Шелл, пока охрана без сознания, ему нужно залогиниться в «узел сети» возле лифта. Вместо «узла» (node) Рейден слышит «очкарика» (nerd). Полковник без улыбки его поправляет и поясняет, что, зайдя в местную сеть, Рейден сможет получить доступ к картам и загрузить их в свой радар «Солитон». Рейден отмечает, как полезно это было на тренировках в VR. Данные передадут наномашины, но в каждой зоне Биг Шелл придется логиниться заново.

Рейден неуверенно касается экрана узла сети, и его бьет мощный электрический разряд – секунды три ток разлетается от его тела. Кажется, он издает тот же крик, что Солид Снейк на Шэдоу-Мозесе во время пыток электричеством. Когда разряд выключается, он судорожно вздыхает – но все хотя бы сработало, в углу экрана мигает «ОК». Тут нас просят ввести личные данные: имя, пол, дату рождения, группу крови и национальность. Немаловажно, что можно выбрать даже гендер. Заполняется

полоска скачивания, и нас переносит на экран настроек игры. Почему мы переходим на него через узловые ноды Биг Шелл? Для многих это просто милая деталь, но в ней таится некий намек, о котором мы поговорим позже. Пока же Рейдена снова вызывают.

Полковник опять дословно повторяет реплики с Шэдоу-Мозеса, объясняя, как работает «Солитон»; но даже поклонникам прошлой игры здесь станет слегка не по себе, потому что цитирует он не только собственные реплики, но и реплики Мэй Лин. Если бы не они, мы могли бы допустить, что полковник просто давал этот брифинг десятки раз, и он теперь отскакивает от зубов, но с репликами Мэй Лин это не сходится. К примеру, он говорит, что погодные условия не повлияют на работу радара – но какие погодные условия? На Шэдоу-Мозесе могла помешать снежная буря, но небо над Биг Шелл ясное. Кодзима просто поленился переписать фразу – или тут сокрыт намек?

Прежде чем мы успеем всерьез об этом задуматься, полковник представляет нам нашего нового аналитика данных, замену Мэй Лин…

ФАКТОР РОЗМАРИ

На экране появляется привлекательная брюнетка с длинными прямыми волосами и ожерельем. «Джек, ты в порядке?» – спрашивает она.

Рейден в шоке: «Что ты тут делаешь?!» На это она не отвечает, только переспрашивает, слышно ли ее. «Роуз! Тебя не должно быть здесь! Что происходит?!»

«Джек, я участвую в операции», – спокойно говорит она.

Рейден (мы можем предположить, что его настоящее имя Джек, хоть мы и вписали на узловой ноде «Биг Шелл» что-то свое) требует от полковника объяснений. Мы узнаем, что Розмари назначили аналитиком, потому что с агентом «Гончих», который должен был исполнять эту роль, произошел несчастный случай.

«Несчастный случай?..» – недоумевает Рейден, привлекая наше внимание к тому, как это неправдоподобно.

Полковник продолжает. Роуз знает про Рейдена больше других, ведь она его девушка. Рейден спорит, указывая на ее неопытность, но его постоянно перебивают. В итоге полковник все-таки признает, что у него были собственные причины ее выбрать. Он говорит, что назубок знает VR-миссии Рейдена, но «порой этого недостаточно». Когда полковник спрашивает, знаком ли Рейден с инцидентом на Шэдоу-Мозесе, тот отвечает, что проходил его «в VR».

«Если он чему-то нас и научил, так это тому, как важна тяга оперативника к жизни», – говорит полковник.

«Меня учили сражаться. Мои личные переживания не имеют отношения к миссии».

Полковник отвечает, что это не так. На миссии оперативнику «пригодится любая помощь». Он явно намекает на чувства Снейка к Мэрил. Вдумайтесь, как это иронично! В главе «Танкер» мы узнали, что Снейк либо не спас Мэрил, либо бросил ее и устал от «пацанок». Кодзима приложил все возможные усилия к тому, чтобы сломать романтическую фантазию про Снейка и Мэрил, но теперь она становится «важным уроком», оправдывающим то, что в операцию втягивают девушку Рейдена. Мы о ней пока ничего не знаем, но видим, что Рейден не рад ей, он громко протестует. Знак недобрый.

На случай, если игроку неочевидно, как к этому относиться, она снова вступает в диалог и подчеркивает: «Джек? Ты от меня не отвяжешься – нравится это тебе или нет».

Не нужно быть писателем, чтобы уловить ход Кодзимы. Выбор слов: «ты от меня не отвяжешься» – прозрачно намекает, что Розмари нам не понравится. Ход достаточно тонкий, чтобы мы его не осознали. Но когда Кодзима хочет, он умеет писать очень привлекательных женщин. Если вам не хватает воображения, вот пример того, как он мог бы это сделать.

> *Полковник: Это опасная операция, а не VR-тренировка. Знаю, ты сейчас наверняка думаешь о Розмари…*
>
> *Рейден: Ради нее я тренировался так напряженно. Я знал, что однажды мне нужно будет пережить подобную миссию, и обещал ей вернуться целым.*
>
> *Полковник: Я так и думал. Поэтому мне удалось кое с кем договориться, и ее перевели в команду поддержки – она будет аналитиком данных. Поздороваетесь?*
>
> *Роуз: Джек? Ого, а тебе идет этот костюм. Жду не дождусь, когда увижу тебя в деле. Наберешь меня, когда нужно будет сохранить данные?*
>
> *Рейден: Блестяще, полковник! Роуз, будь готова к звонку – и давай циферки своего «Кодека»! Буду постоянно названивать!*

Видите? Срабатывает даже такая дешевка. Все потому, что мы отождествляемся с Рейденом. Если он рад видеть Роуз, то рады и мы. Если он не рад – то и мы не. Зачем пересказывать нам мораль прошлой игры про любовные отношения и при этом показывать, как Рейден жалуется на Роуз? Почему не *применить*

эту мораль к новым героям? Как нас должна мотивировать информация о том, что мы от кого-то «не отвяжемся»? Вы уже знаете ответ – но игроки тогда не знали.

Полковник и Роуз еще немного переговариваются. Она сообщает, что безопасность Джека для нее важнее успеха миссии, а он просит дальше использовать позывной – она соглашается. Потом она переходит на другую частоту и спрашивает, знает ли «Джек», какое завтра число (сразу отбросив позывной). «30-е апреля», – отвечает он и уточняет, есть ли в этой дате нечто примечательное. «А нет?» – удивляется она. «Прости, я не помню».

«Ну что ж. Продолжу тебя спрашивать, пока не получу ответ». Остается только поморщиться. Мы снова берем управление Рейденом и можем теперь сосредоточиться на миссии, но этот короткий диалог ясно дает нам понять, чего ожидать. По характеру Роуз – полная противоположность «бондовской девушки», на которую мы надеялись. Она не роковая красотка, не нуждается в спасении, не восхищается нами. Ее не впечатляет наша репутация (не то чтобы она у нас была), в ее глазах мы не опасный привлекательный разбойник, готовый украсть ее сердце. Мы просто ее парень, и даже к нашему позывному она не отнеслась серьезно. Несмотря на небритые подмышки и ребенка в утробе, Ольга Гурлукович исполняла роль роковой женщины, она привлекала к себе внимание – и фанарт был, и фигурки. Ее впечатлил Снейк, и он тоже выказывал ей уважение. Приятно фантазировать, как они могли бы пересечься вновь. А Роуз уже воплотила стеретип «девушка проверяет, помнит ли ее парень некую важную дату» прямо посреди миссии, порушив любые надежды на интересную химию. Просто оцените его ответ: он извиняется, что не помнит! Какие уж тут фантазии! А еще мы, игроки, сами понятия не имеем, какой завтра день и что это значит для Роуз. Если бы игроки знали ответ, а Рейден нет, мы могли бы, по крайней мере, посмеяться над ним; но так нас ставят в нечестное положение. Нам остается лишь содрогаться, ожидая, когда она снова спросит – как и обещала.

ПРЕКРАСНЫЙ ДЕНЬ ДЛЯ МИССИИ

Лифт едет вниз, и охранники потихоньку приходят в себя. Нам велят пока спрятаться. Как бы мы ни разобрались с охраной, в итоге пробираемся в лифт, запуская знакомую катсцену.

Рейден заходит в лифт и начинает расстегивать маску в виде черепа. Полковник продолжает брифинг:

«Террористы зовут себя „Сынами свободы“».

«„Сынами свободы“?» – переспрашивает Рейден.

«А их главаря зовут Солид Снейк».

Пыщ! Пыщ! Пыщ! Рейден драматически распрямляется, как девушка, откидывающая назад длинные волосы, и мы видим это с трех разных ракурсов. Потом крупный план показывает нам его лицо. Это андрогинный, даже женственный юноша. На лбу у него – пряди платиновых волос.

«Герой Шэдоу-Мозеса?! – восклицает он. – Так вот почему вы сменили мой позывной!» Лифт поднимается на поверхность, и Рейдена заливает ласковым утренним светом. За ним эффектно взлетают чайки, как голуби у фокусника. Он стоит, перенеся вес на одну ногу и отвергая известную всем художникам мудрость: чтобы передать ощущение силы, героя нужно ставить в симметричную, уравновешенную позу. А Рейден выглядит слабым, что было очевидно и команде разработчиков до релиза игры:

> *Некоторым идея с Рейденом понравилась, а другие опешили от желания Кодзимы добавить в игру нового протагониста. Есикадзу Мацухана, заместитель гейм-директора, изначально пришедший в Konami тестировщиком на Metal Gear 2: Solid Snake, был одним из тех, кого задумка смущала. «Я сомневался, что поклонники тепло примут этого слабого на вид героя, – говорит он. – Но мы все доверяем господину Кодзиме, ведь он выпустил столько хитов. В сущности, он может делать что хочет».*
>
> *– «Последние часы Metal Gear Solid 2» (Джефф Кейли)*

Заместитель гейм-директора не был дураком – он прекрасно видел, до чего же не крут Рейден. Это видел любой, у кого есть глаза. Однако сцена, где он снимает маску, не только закрепляет его «некрутость», но и ломает для нас весь мир игры. Неправильно все: время суток, погода, окружение. На Шэдоу-Мозесе все было мрачно и напряженно, и жестокие снежные бури завоевали сердца игроков по всему миру. В главе «Танкер» льет дождь, там ночь – и это тоже неплохо. Но Биг Шелл идет наперекор здравому смыслу. Само строение выкрашено в пастельные теплые тона, а за ним – спокойный океан и чистое голубое небо. Когда мы снаружи, слышится знакомый крик чаек – символ ленивого денька на пляже. На Биг Шелл не происходит ничего напряженного или увлекательного. Изначальный

концепт – «Биг Блю Эппл» – возможно, был как раз подходящего цвета (синего, как в названии), и на ранних набросках мы видим помещение для каких-то экспериментов, ржавые бочки и грязные стены; все это напоминает Шэдоу-Мозес. Но Кодзима отбросил эти идеи, когда решил поломать все, что людям нравилось в Metal Gear Solid, озвучивая невнятные причины. И вышка Биг Шелл стала стериальной, аккуратной, неопасной. Кстати, эти эпитеты применимы и к Рейдену – по крайней мере, игра последовательна.

Обратить внимание стоит и на диалоги, потому что более прямолинейными написать их было трудно. По словам полковника Кэмпбелла, бывшего напарника и друга Снейка, тот стал главарем террористов. Это не может быть правдой. Мы видели, как минуту назад Снейк поднялся на этом же самом лифте; одновременно нам говорят, что он умер два года назад, подорвав танкер! Когда Рейден спрашивает, мог ли Снейк выжить, полковник отвечает на диво прямо: «Точно нет». Что за наплевательство? Почему нам врут про историю с танкером, если мы ее только что видели? Сообразительные игроки заподозрят, что Револьвер Оцелот и Солидус нашли способ одурачить силы особого назначения при помощи той самой управляемой камеры, которой хвалились на танкере, но с точки зрения гейм-дизайна завязка получается так себе. Предполагается, что мы должны забыть то, что только что увидели, и волноваться о новой миссии – прекрасно понимая, что она лжива?

Ответ прост – нет. Кодзима в курсе, что этот сюжет не затягивает, и вновь использует Солида Снейка как приманку, чтобы мы все равно шли дальше. Нам говорят, что Снейк управляет террористами, а мы знаем, что это ложь; но за счет этого нам еще сильнее хочется встретиться с ним и поговорить. Только что мы пережили череду разочарований (нам «не отвязаться» от унылой девушки; Рейден женоподобен и не крут; отстоен и фон, на котором разворачиваются события) – автор хочет, чтобы мы полностью потеряли интерес к Рейдену и его миссии, а вместо этого переключились на Снейка. Нам про него солгали – но он-то по-прежнему наш любимый герой, и мы сможем развенчать ложь, если до него доберемся! Почти реверсивная психология. Сказать игрокам, что Снейк мертвец или злодей, чтобы мы помчались доказывать: на самом деле он живой и хороший.

Рейден быстро добирается до укромного уголка и совершает звонок. Он жалуется, что, хоть охраны и нет, его хорошо видно, потому что очень светло. Полковник смеется, указывая, что дневных VR-тренировок он не проходил – Кодзима явно

подразумевает тут игроков. Первая цель Рейдена – как можно скорее найти узел связи. Они обсуждают планировку Биг Шелл: это серия шестиугольных распорных конструкций, собранных в два шестиугольника вокруг центральных квадратных строений. Прямо сейчас Рейден в распорной конструкции A[100] в зоне «Шелл-1». Так аккуратно разбивать игру на равные и предсказуемые секции – еще один способ пойти против всего, чему учила нас Metal Gear Solid. Шэдоу-Мозес запомнился людям тем, что ощущался как реальная база, построенная на реальном острове с учетом его географии, с пещерами и пустошами. Предвкушение исследования локации было одним из достоинств игры. А тут мы сразу видим всю Биг Шелл, и ее секции называются очень скучно, будто это череда тех самых миссий в VR.

Помните, я выше отметил, что Биг Шелл стерильна? Это было преувеличение – в стартовой локации, где начинает Рейден, хватает птичьего помета. Если пробежаться, Рейден грохнется прямо на зад и комично проедется, размахивая руками и издавая скрип. Вообще, там много птиц – они сидят на заграждениях и взлетают, если Рейден их тревожит. Но не просто взлетают: если посмотреть на них от первого лица, мы получим в это самое лицо подарочек! Да-да, прямо в лицо Рейдену гадят чайки, и их помет медленно стекает по камере. Подобные слэпстик-шуточки в игре, где мы толком не успели еще ничего сделать, закрепляют ощущение, что Рейден – карикатурный неудачник.

Покинуть зону можно через дыру в ограждении. Полковник рассказывает о возможности ползать и отдельно отмечает, что использование оружия при этом работает «не так, как на тренировках в VR». Тем, кто не играл в прошлую игру, это наверняка покажется странным. Поклонники Metal Gear Solid знают, что там нельзя было целиться из горизонтальной позиции, но новичок серии тут слышит, что элитный солдат «Гончих», чья работа – исполнять важнейшие секретные операции, не обучен пользоваться оружием из положения лежа. Здесь мы понимаем, что аудиторией Кодзимы были в первую очередь те, кто уже знаком с серией. Но связь даже глубже: как вы уже, наверное, заметили, «тренировки Рейдена в VR» вообще включали в себя все то, что поклонники серии делали раньше.

КОРИДОР УЖАСОВ И СОЮЗНИК ПОД ПСЕВДОНИМОМ

Между игроком и его целью – распорной конструкцией B, – расположенной в паре шагов, лежит удручающее количество

катсцен. Узнав чуть больше о ситуации с президентом, мы терпим базовое обучение тому, как заглядывать за угол и стучать по стенам – хотя мы уже прошли главу «Танкер» и, соответственно, не нуждаемся в нем. Мы логинимся в ближайший узел связи и переходим по мосту в конструкцию B. Выбравшись наконец-то из помещения с туториалами на мост, мы вновь смотрим катсцену. Это уже начинает раздражать – но неясно, задуманный это эффект или просто неудачный дизайн.

А полковник считает, что сейчас уместно еще минуту потратить на объяснение базовых принципов скрытности, а потом вдруг получает новую информацию о положении президента: «Команда 10» «котиков» добралась до главнокомандущего и «пакета», но их кто-то атакует. Они пугаются, связь обрывается. Пора уже пошевеливаться. Мы проходим к строению B по приятному пейзажу с дружелюбными чайками – и тут действие наконец-то становится интересным. Стоит Рейдену войти, как он видит узкий коридор, залитый кровью. Камера медленно проезжает, показывая нам мертвых «котиков» и дыры от пуль на стенах, а несколько выживших в соседнем помещении пытаются выманить убийцу. Вдруг с потолка летят ножи, убивая одного из них. Двое других хаотично стреляют по потолку, где с невероятной скоростью порхает темный силуэт. «Не могу попасть!» – кричит один, и в тот же миг мясник падает вниз и рассекает ему ногу. Рейден слушает снаружи, но не открывает дверь и не выдает себя.

Наконец мы видим противника. На нем нет рубашки, зато есть длинный плащ; его темные волосы зализаны назад и у него бородка. На руках – перчатки; в одной из них он держит огромный охотничий нож. Ничего огнестрельного. Кажется, ему пистолеты не нужны. Один из «котиков» паникует и начинает слепо палить в его сторону, но жуткий человек лишь скользит к нему, как олимпийский фигурист. Удар, удар, удар. Элитный боец выведен из строя – из нескольких ран хлещет кровь; а последним хладнокровным ударом противник перерезает ему горло. Рейден заходит – и видит, как чокнутый противник пьет кровь из умирающей жертвы, прижав того к стене одной рукой. Жертва лишь слабо дергается.

«Что ты такое?» – спрашивает Рейден.

Крупным планом показывают пах врага. Нож и ножны свисают прямо перед его членом, а рукоять торчит наверх. Мужчина хватается за нее и медленно вытаскивает нож; потом проводит им по груди, оставляя еще один след – рядом с несколькими другими. «Сегодня пятеро… или шестеро?» Мы видим его лицо, и на экране появляется имя – Вамп (Vamp).

Одним ловким движением, которое мы видим в слоумоушене, он перепрыгивает трубы и перекрытия на потолке и приземляется за Рейденом – прежде чем новобранец успевает опомниться. Вамп смотрит безумным взглядом и широко раскрывает рот, обнаруживая клыки. Судя по пару изо рта, внутри у него холодно. Он тянется к Рейдену, но не успевает его схватить: открывается другая дверь, и кто-то кричит: «На пол!» Рейден повинуется, и «котик», чей голос подозрительно напоминает голос Солида Снейка, открывает огонь в их сторону.

То ли пуля, то ли атака Вампа оставляет Рейдену небольшую царапину на правой щеке.

Но Вамп – слишком сложный противник для обоих. Когда он снова прыгает с потолка и ранит «котику» руку, тот удивляется и отбрасывает винтовку; Рейден перекатывается и хватает ее. Но Вампа не видно – он вцепился в голову упавшего на колени солдата. Вампир легко поднимает его и прижимает к стене. Но потом замечает, что от мужчины исходит «странный запах»: «Ты пахнешь как – ты – ты же!..»

«Стреляй! Чего ты ждешь!» – командует «котик» голосом Снейка.

Рейден стреляет, но Вамп снова чудом уворачивается. Снейк в слоумоушене кидает Рейдену магазин, но пока тот заправляет его в винтовку, Вамп успевает получить вызов от какой-то «Королевы» и исчезнуть, заявив, что нашел кое-что интересное. Он выписывает по потолку зигзаг так быстро, что Рейден не может в него прицелиться. Цирк уродов временно окончен, повисает молчание.

Оставшись наедине с раненым «котиком», Рейден в него целится. Тот велит успокоиться и представляется – сперва едва не произносит что-то, начинающееся с буквы «С», но потом поправляется: «Плискин. Ирокез Плискин, младший лейтенант»[101]. Если вы знакомы с источниками вдохновения серии Metal Gear, это звучит почти как нарушение авторских прав – ну и что, что написано не через ту букву. Он снимает маску – и мы выясняем, что он не только выглядит как Снейк, но и озвучен Дэвидом Хейтером. Мы все понимаем. Из-под зада «Плискина» выползает какая-то морская живность – ее много было в бассейне, из которого выбирался Рейден, и наши подозрения подтверждаются. Игрока наградили за терпение, мы снова имеем дело с Солидом Снейком! С облегчением и радостью мы понимаем, что будем работать в команде с героем; компромисс печальный, но все, кто с таким восторгом ждал игры, рады вытянуть из нее хоть какое-то удовольствие.

Увы, «Ирокез Плискин» не собирается нас радовать.

Рейден держит Плискина на прицеле и пытается допрашивать, но очевидно, что ситуацию контролирует не он. Плискин отвечает избирательно, а потом спрашивает сам: «Этот костюм… ты из „Гончих“?» После паузы ошеломленный Рейден признает: да.

«„Гончих“ распустили, – сухо говорит Плискин. – Где ты был до них? В отряде „Дельта“?»

Мы видим клип из какого-то примитивного военного симулятора в VR, черно-белый и зернистый. Рейден говорит, что участвовал в военных «испытаниях отряда XXI». Мы видим реального солдата на беговой дорожке, движущейся во всех направлениях; его окружают три больших экрана, показывающих виртуальный мир. Вероятно, так и выглядело обучение Рейдена. Демонстрируются кадры с другими тренирующимися солдатами. Плискин догадывается, что сейчас – первая реальная миссия Рейдена, но тот замечает, что «очень много учился – и это были тренировки, неотличимые от реальности». «Типа каких?» – спрашивает Плискин.

Теперь зернистые кадры показывают самого Солида Снейка на VR-миссии – то есть в VR Missions. Без намека на сарказм Рейден начинает перечислять уровни игры для PlayStation, которые он прошел. «Миссия на скрытность 60, оружие 80, продвинутое…»

«VR, значит», – отвечает Плискин.

«Но полностью реалистично», – настаивает Рейден. В процессе их беседы мы видим меню игры для PlayStation и монтаж экшена с разных ее уровней. Снейк бегает по ним, расстреливая геометрические фигуры и виртуальных охранников.

«Виртуальный боец цифровой эпохи. Ну замечательно», – ворчит Плискин.

«Это куда эффективнее реальных тренировок».

«Но в VR ведь не получаешь ранений, так? А в полевых испытаниях солдаты гибнут ежегодно».

«В VR чувствуешь боль. Там есть чувство реальности происходящего. Отличие только в том, что на самом деле этого нет». Запомним эти слова.

«Они хотят приучить тебя к этой мысли – чтобы избавить от страха, с которым всегда идешь в бой. Война как видеоигра – есть ли лучший способ воспитать идеального солдата?» Эти слова сопровождают сотни виртуальных солидов снейков, запертых в виртуальных пространствах и бегающих там в разные стороны. Намек ненавязчив, но понятен: VR-дрессировка производит солидов снейков как на конвейере. Наш герой прикрывается псевдонимом, но, как мы и надеялись, срывает покровы со лжи.

Рейден возвращает ему винтовку.

«То есть VR – это способ контролировать сознание?» Стоит Рейдену это сказать, как у него в ухе пищит «Кодек». Как своевременно. Плискин отмечает, что «парень весь в наномашинах». Полковник просит доложить о ситуации, и Рейден излагает факты – но не упоминает, что встретил Снейка. Вместо этого он сообщает, что из «котиков» выжил только «Плискин», а президент пропал. Рейден возвращается к Плискину, и они обсуждают Вампа. Рейден говорит, что тот двигался «не как человек». Плискин отвечает: «В VR такого не встретишь, гарантирую». Какая интересная гарантия.

Вамп – член «Мертвой ячейки», антитеррористической организации, которая симулирует теракты в правительственных структурах, чтобы научить «VR-солдат» вроде Рейдена, как справляться с реальными угрозами. В реальном мире аналогичным образом действовала организация «Красная ячейка» (Red Cell). Ее создал тот же легендарный спецназовец, что и «Команду-6» «котиков», Ричард Марсинко. Чтобы писать более аутентичные тексты для Metal Gear Solid, Джереми Блауштейн читал его автобиографию. Знал Кодзима об этой связи или нет, пародия на «Красную ячейку» очевидна. Других членов организации, если верить портретам на экране, зовут Фортуна, Фэтмен (Fatman – «Толстяк») и Джордж Сирс.

Рейден спрашивает про их предположительного главаря, Солида Снейка. Плискин отвечает, что тот погиб вместе с танкером. Рейден спорит: тот был Легендой (с большой буквы «Л»!), – но ему говорят, что «в этом нет ничего хорошего». «Между героями и чокнутыми не так велика разница», – заявляет Плискин. На фоне мы видим зернистые кадры главы «Танкер». Мы уже знаем правду, так что обмануть игрока, разумеется, не выйдет; значит, сцена нужна, чтобы показать: Рейдену все врут, а он дурак и принимает это за чистую монету. Плискин заверяет, что Снейк мертв, его тело опознали, и Рейден грустит – хоть и стоит напротив Снейка. В отличие от вопроса Роуз про дату, тут игрок знает, в чем дело, поэтому мы можем хотя бы посмеяться над доверчивостью Рейдена. Роспуск «Гончих»; слова о том, что тренировки в VR – это способ контролировать разум; демонстрация доверчивости Рейдена – все это способы отвратить нас от него и вызвать еще большую симпатию к Снейку. Эффект достигает кульминации, когда речь заходит о русских наемниках. Очевидно, что Рейден ничего не знает ни о миссии, ни о задействованных в ней силах. Это замечает Плискин: «Тебе не провели брифинг? Да еще и одного послали? Почему?»

Ответить Рейдену нечего.

«Что ты на самом деле здесь делаешь?»

Вот он – настоящий главный вопрос сюжета. Глава «Вышка» (официальное название Биг Шелл и прилежащих локаций) – это, кажется, не история спасения президента от «Мертвой ячейки» и спасения Нью-Йорка от экологической катастрофы. Это загадка «в чем же состоит странная и явно фальшивая миссия Рейдена». Игроки по умолчанию предполагают, что до высадки на Биг Шелл Рейдену провели брифинг – просто нам это не показали; изначальные расспросы про потопление танкера, очистное сооружение и захват террористами звучали так, будто этот диалог с полковником мог происходить раньше. Вероятно, там же, где ему вкололи наномашины и выдали «Костюм черепа», верно? Но нет – кажется, те ошметки информации, что мы слышали, – это и был весь его брифинг. Так что же он здесь делает?

> КОНЕЧНО, ДЛЯ ТЕХ, КТО ТОЛЬКО ЗНАКОМИТСЯ С СЕРИЕЙ, МАЛО ЧТО ЗВУЧИТ СТРАННЕЕ ПОЗЫВНОГО «СОЛИД СНЕЙК», НО НЕ В ЭТОМ СУТЬ: КОДЗИМА ХОЧЕТ, ЧТОБЫ ИГРОК ЗАДУМАЛСЯ, ПОЧЕМУ ПОЗЫВНОЙ РЕЙДЕНА ИМЕННО ТАКОВ.

Плискин протягивает Рейдену пачку сигарет и пистолет. Они подслушивают переговоры другого отряда «котиков» на мосту между строениями B и C. Оперативник говорит, что они «будто в кошмаре» – не могут попасть по цели. Плискину нужно передохнуть и оправиться от потери крови, а Рейден идет изучить обстановку. На прощание Плискин спрашивает, как его зовут; тот отвечает. «Рейден? Странный позывной». Конечно, для тех, кто только знакомится с серией, мало что звучит страннее позывного «Солид Снейк», но не в этом суть: Кодзима хочет, чтобы игрок задумался, почему позывной Рейдена именно таков.

«Компенсирует скучное имя, которым меня назвали родители», – отвечает Рейден. Он имеет в виду имя «Джек» или то, что мы ввели в терминал на Биг Шелл? Как бы то ни было, мы видим, что Рейдену не нравится обыденность.

«Может, однажды узнаю», – говорит Плискин, подчеркивая, что это важный для сюжета момент.

КОШМАР, ОТ КОТОРОГО НЕ ПРОСНУТЬСЯ

Если игрок не наберет Роуз и не сохранится до выхода из локации, она позвонит сама и предложит это сделать. Вне зависимости от сохранения беседу она продолжит и снова

спросит, помним ли мы, какой завтра день. Судя по радиопереговорам, буквально в двух шагах от нас команда «котиков» пытается спасти президента и гибнет. Рейден снова просит прощения за то, что не помнит важную дату, и она отвечает, что все в порядке, – подразумевая, само собой, обратное. Он просит сказать ему наконец. Она отвечает, что лучше бы ему самому сообразить, ведь это важно. Игроку абсолютно плевать.

«Насколько важно?»

«Достаточно важно. И завтра мы об этом поговорим».

«А почему не сейчас?» – клянчит он.

«Завтра… уместнее. А мне понадобятся все силы, чтобы не струсить». Видимо, речь идет о предложении руки и сердца.

«Ты поэтому решила поучаствовать в операции?» – спрашивает Рейден. Роуз просто опускает глаза – будто в смущении. Он обещает, что к завтрашнему дню закончит операцию, а она сулит его поддерживать – будто нас это мотивирует. Но Кодзима прекрасно понимает, как быстро мы теряем интерес к их диалогам, поэтому дальше Рейден просит передать ему секретные данные про Солида Снейка после инцидента на Шэдоу-Мозесе. В конце концов, она аналитик – значит, должна быть в состоянии достать всю эту информацию. И вот игрок вновь заманен – он ждет нового диалога с Роуз, несмотря на ее характер.

В роли Рейдена игрок до сих пор так и не сделал ничего интересного, но это не помешает начаться очередной катсцене. На мосту в следующую секцию мы видим «котика», стреляющего по Фортуне – атлетичной темнокожей длинноволосой блондинке из «Мертвой ячейки». У нее при себе громадная рельсовая пушка; она стоит прямо перед противниками, но пули чудом свистят мимо нее. Грустно звучит саксофон. Президент лежит у ее ног без сознания – на участке моста, ведущего к ядру «Шелл-1».

«Это что за чепуха?» – недоумевает Рейден, выглядывая из укрытия.

«Ну давайте, избавьте меня от страданий!» – насмехается Фортуна. Камера движется как полусонная муха, саксофон играет безвкусный мотив – все вместе это не похоже на экшен-сцену. Из-за спины Фортуны выходит Вамп, одной рукой поднимает президента, и произносит единственное слово: «Королева». Президента уносят на «Шелл-1». К странным членам «Мертвой ячейки» кидается штурмовой отряд, кто-то кидает в них гранатой. Вновь звучит нормальная боевая музыка, в сцену возвращается энергия. Но граната подпрыгивает перед Фортуной, и ничего не происходит. «Учебная?!» – восклицает солдат.

«И вновь дурной денек, – бормочет она под нос, включая рельсовую пушку. – Неужто меня снова никто не осчастливит?» Одним выстрелом она подрывает мост, роняя всех «котиков» в воду. Всех, кроме одного неудачника, зацепившегося за край моста. Звучит ее печальный саксофон. Она равнодушно смотрит, как сегмент моста медленно гнется и доламывается, роняя «котика» в водную могилу. Рейден все еще прячется у входа в строение B, поэтому сцена выглядит так, будто Фортуна осталась наедине с чайками. Одна из чаек падает к нее ногам мертвой, дымясь и дергаясь, будто ее поджарила изнутри некая сила. «Мне так жаль, милые мои, – говорит она. – Однажды еще увидимся». Она разворачивается и уходит, а за ней падают новые мертвые птицы. Итак, у нас появился новый темнокожий персонаж с большой пушкой и способностью разговаривать с птицами – не слишком оригинально.

Полковник рассказывает по «Кодеку», что у ситуации есть и положительные стороны. «Котиков» убила Фортуна, а оба вертолета для транспортировки заложников сбил истребитель террористов, но все вместе это стало отвлекающими факторами, благодаря которым проникновение Рейдена на базу никто не заметил. У нас много тактической информации, с которой можно работать. Рейден возмущен равнодушием руководства, но его мнение никого не волнует. «Нет времени на вопросы», – говорят ему. Теперь их задача – не дать террористам нанести ответный удар, взорвав заряды, размещенные вокруг Биг Шелл. Рейден, правда, не знает саперного дела – и в целом недоволен тем, как уныла его новая цель. Ему нужно встретиться в строении C с сапером и разработать план.

«Разве и это было в симуляции?..» – спрашивает он. Эта реплика не только множит сомнения, которые пару минут назад поселил в нас Плискин, но и напрямую отсылает к тому, как полковник отрицал появление Снейка на Биг Шелл, ведь это «не часть симуляции». Ну а на метауровне Кодзима отмечает, что отклоняется здесь от точного воспроизведения событий на Шэдоу-Мозесе: там разминирования не было.

«Ты о чем? Живо в строение C – искать сапера!» – велит полковник.

«Так точно… но сперва у меня вопрос».

«Только быстро».

Рейден спрашивает о «Мертвой ячейке». Его смущает, что никто из бойцов так и не смог попасть в Фортуну. Очередное подтверждение того, что до проникновения на базу он не проходил брифинг. «И еще вампир. Это… это как какой-то кошмар, а я не могу проснуться».

Внезапно влезает Роуз. «Джек, очнись!»

«И ты, Роуз, – поверить не могу, что ты участвуешь в операции. Мне все кажется, что я проснусь…»

«Рейден, это реальность. И ты не проснешься», – говорит полковник.

«А кажется нереальным», – настаивает он. Кодзима продолжает внушать нам скепсис. Или, вернее, он стратегично подтверждает уже имеющийся скепсис игрока, затягивая его глубже в подлинный сюжет и загадку игры: что же происходит с Рейденом? Преподнося сюжет таким образом, Кодзима дает самому себе карт-бланш показывать дальше сколь угодно безумные и невероятные события, ведь они только сделают загадку более интригующей, а не испортят игру и не подтолкнут вернуть ее в магазин. Иначе нам оставалось бы только признать, что Кодзима просто сделал паршивый сиквел!

«Я решила остаться с тобой. Неважно, реальность это или дурной сон», – говорит Роуз.

Давайте здесь притормозим и отметим, насколько это странная фраза. Никто не спрашивал, собирается ли она остаться с Рейденом; обсуждали другое. И она только что подтвердила возможность того, что мы и правда видим сон, при этом удачно отбросив настоящий вопрос. Она мила – и их отношения с Рейденом не дают ему надавить и задать больше вопросов. Роуз переводит беседу с операции на их отношения, усыпляя инстинкты Рейдена. Он переключается в режим бойфренда – которому важнее сохранить мир и соблюсти приличия, нежели разобраться в более глубоких вопросах. И вместе с этим нам намекают на дальнейшие события. Но величайший намек – это ответ Рейдена: «Спасибо, Роуз. Я и не позволю тебе оказаться лишь сном».

Полковник перебивает их и напоминает, что Рейдену пора двигаться к строению С.

РАЗРЯДКА

В рамках саперной миссии мы знакомимся с Питером Стиллманом, Фэтменом и охлаждающим аэрозолем. Со старым сапером Рейден встречается на кухне – и снова оказывается в идиотском положении, беря его на мушку и пытаясь допросить, как раньше Плискина. Но прежде чем ситуация выйдет из-под контроля, появляется сам Плискин и советует Рейдену не тыкать оружием во всех подряд. Трое знакомятся, и мы выясняем, что Стиллман был самым прославленным сапером в истории, пока

однажды не ошибся – не сумел разминировать церковь. Во время этого инцидента он потерял ногу и опозорился. Он согласился прибыть на Биг Шелл, потому что Фэтмен был когда-то его учеником, так что для него это личная история. Благодаря знакомству с Фэтменом Стиллман знает, что тот всегда оставляет на бомбах следы фирменного одеколона; ему удается создать специальный прибор, который подключается к «Солитону» и позволяет визуализировать область, где есть этот одеколон. Еще он знает, что Плискин и Рейден не умеют разминировать бомбы и дает им пистолеты, стреляющие охлаждающим аэрозолем. Он заморозит детонаторы достаточно крепко, чтобы Стиллман – а он ходит с тростью, – успел до них добраться и в своем темпе все разминировать.

В сцене есть несколько примечательных моментов: Стиллман обращает внимание на «странный позывной» Рейдена, а Плискин все сильнее подрывает легенду о том, что он-де «котик». Еще мы узнаем, что «котики» привезли на Биг Шелл «тощего технаря», по описанию очень похожего на Отакона, чтобы он разбирался с мерами безопасности станции. Рейден жалуется, что не умеет разминировать бомбы, на что ему говорят, что хоть в VR-тренировках этого и не было, он знает, как обращаться со взрывчаткой; снова намек на то, что под VR-тренировками подразумевается опыт игры в Metal Gear Solid.

Инструкции Стиллмана, мягко говоря, разочаровывают. «Проверяйте пол, потолок, стены, под столами – везде. Попытайтесь представить, куда можно заложить бомбу». Трудно представить что-то менее эпичное, чем необходимость заглядывать под столы, чтобы отыскать там бомбу и попшикать на нее аэрозолем. Придется не просто побывать в каждой распорной конструкции – внутри сперва придется искать узлы связи, чтобы получить их карты и активировать радар. Если вас заметит охрана, радар отключится до конца фазы тревоги, так что перемещаться придется осторожно. Та еще канитель. Но строение С пока пустует, так что с ним можно разобраться без помех. Увы, если игрок попытается всерьез задуматься, куда настоящий террорист мог заложить взрывчатку, его ожидает сюрприз: она на потолке женского туалета. Служебные строения невелики, так что найти взрывчатку по запаху парфюма несложно, но процесс все равно унизительный. Когда Рейден замораживает бомбу, ему звонит Стиллман и говорит, что Плискин тоже нашел взрывчатку и пока что это «лишь перевод хороших зарядов». Иными словами, бомбы заложены в стратегически бесполезных местах, Биг Шелл они подорвать не в состоянии. То ли перед нами ловушка, то ли мы впустую тратим время. Это первая реальная задача, которую

Кодзима ставит перед игроком в главе «Вышка», и она неудовлетворительна.

Чем больше взрывчатки мы находим – по-прежнему в неподходящих местах, – тем сильнее унываем. Пространство действия скучно, герои придурковаты, сюжет не увлекает, а задание и вовсе тоскливо. В это невыразительное уныние невозможно вжиться. Мы терпим лишь в надежде узнать что-то новое про Снейка и Отакона.

Впрочем, скоро в сюжете возникнет новая интрига: мы видим катсцену, где Ольга Гурлукович ведет с Солидусом Снейком переговоры по радио о киберниндзя с мечом. Проигрывается эта сцена, когда мы поднимаемся на вертолетную площадку в строении E. Перспектива снова встретиться с Греем Фоксом по-своему привлекательна, хотя его эффектная смерть в предыдущей игре и заслуживает уважения. Еще Ольга упоминает, что видела, как некий человек, скрываясь в картонной коробке, перебирался по мосту на «Шелл-2»: классический трюк Снейка! А «Плискин» как раз в ту сторону и направлялся. Рейден машинально звонит Плискину, и ему объясняют, что Ольга – глава русских наемников, захвативших Биг Шелл. Параллели с Metal Gear Solid все очевиднее, но полную картину игроки все еще не видят. Им кажется, что Кодзима просто пытается (неудачно) добавить фансервиса и сыграть на крутости прошлой игры.

На площадке для вертолетов, под истребителем, мы находим еще взрывчатку. Стиллман вновь выходит на связь и рассказывает, какое это дилетантство. Взрывчатки слишком мало – попросту недостаточно, чтобы причинить ущерб распорным конструкциям или самой Биг Шелл. Тем важнее быстро найти остатки взрывчатки, ведь у противника наверняка есть запасной план. Давление высокое, а ставки низкие – антоним увлекательной игры.

На мосту между строениями E и F Рейдену звонит таинственный незнакомец, называющий себя «Глубокой глоткой». Он предупреждает, что в локации спрятаны осколочные мины. Несмотря на искажения, говорит «Глубокая глотка» с явным русским акцентом. Рейден узнает имя с Шэдоу-Мозеса и спрашивает об этом, но собеседник не отвечает и просто переименовывается в «Мистера Икс». Тогда Рейден звонит полковнику. Разумеется, тот подтверждает, что Грей Фокс мертв, так что совершенно невозможно, чтобы с нами говорил тот же человек, что на Шэдоу-Мозесе. Но ведь полковник еще заявлял, что Солид Снейк мертв – и при этом главарь террористов? Эти скромные намеки изводят нас, потому что давят на ностальгию посреди унылейшей миссии. Небо чисто и залито солнцем,

и когда Рейден выходит наружу, даже музыка не играет – слышны лишь ветер и птицы.

При входе в новую локацию запускается очередная постыдная сцена. Нам звонит Роуз – и первым делом спрашивает: «Джек, помнишь день, когда мы встретились?»

«Я тут немного занят, Роуз», – отвечает он, озвучивая мысли игрока.

«Да, прости», – отвечает она.

Увы, Рейден то ли полон нежных чувств, то ли вежлив. «Помню. Меня тогда как раз перевели в Нью-Йорк». Играет сопливое фортепиано, будто это какой-то трогательный момент. Пара вспоминает, как они встретились перед Федерал-холлом, а какие-то японские туристы спрашивали их, на которое из зданий забирался Кинг-Конг в фильме. Роуз предположила, что на Крайслер-билдинг, но Рейден ее поправил: Эмпайр-стейт-билдинг. Крайслер-билдинг было в «Годзилле». Они поспорили и отправились в музей выяснять, кто прав, но тот оказался закрыт. А потом они снова столкнулись на работе, что – согласились оба – было невероятным совпадением. В ту ночь они поднялись на Эмпайр-стейт-билдинг и в итоге несколько раз посмотрели «Кинг-Конга» у нее дома. И тут – столь же внезапно, как она прервала нашу миссию, – Роуз говорит: «Прости, Джек, я опять отнимаю у тебя время». «Что?» – удивляется Рейден. «Береги себя», – отвечает она и прерывает связь. Игрока снова переключают на миссию – в недоумении и страхе от перспективы нового разговора с девушкой.

Когда нам остается последняя бомба, звонит «Кодек»: Плискин нашел еще одну – огромную и без одеколона – в нижней части одной из пристроек. Вот это уже реальная угроза Биг Шелл. В итоге Рейден ищет парную бомбу в строении А, используя новый сенсор, который не улавливает запахи, зато пищит чаще, когда мы приближаемся к бомбе. Время на поиски и заморозку ограничено. Когда мы спускаемся на первом лифте к воде, откуда пробрались в сооружение, мы слышим, как Стиллман совершает ошибку и случайно попадает в поле действия датчика движения. Его убивает сильнейший взрыв. Рейдену нужно немедленно найти и обезвредить парную бомбу. Когда дело сделано, мы возвращаемся к поискам президента. Задним числом мы понимаем, что бомбы можно было просто проигнорировать, так что вся эта длинная побочная история бесит еще больше.

СОПЛИ

Оказывается, террористы убили заложника на одной из крыш, что заставляет Рейдена спешить. Он-то герой и мечтает спасти всех – но всюду не успеет. Рейден хочет заручиться помощью Плискина, но полковник снова настаивает, что «этот человек» не был частью «симуляции», так что не следует учитывать его «фактор». Рейдена раздражает непонятная настойчивость по поводу какой-то таинственной симуляции, которой надо следовать, но его жалоб не слушают.

Когда игрок пытается снова подняться на лифте, он сталкивается с Фортуной. Она не произносит этого вслух, но очевидно, кого она выслеживала: Солида Снейка, человека, который убил ее отца. Полное имя Фортуны – Хелена Дольф Джексон: она дочь Скотта Дольфа, командующего морпехами из главы «Танкер». Это мы узнаем позже. А сейчас ей любопытно, на что способен Рейден, и она хочет выяснить, в силах ли он «подарить ей смерть». Фортуна жалуется, что «удачлива в бою – и больше ни в чем». Короче, буквально умоляет ее убить.

Следует та самая битва, которую мы видели в трейлерах: акцент в ней на возможности разрушать окружение, что Фортуна и делает при помощи огромной пушки. В трейлерах с ней дрался Солид Снейк, но теперь ясно, что нас обманули. Стрелять по ней можно сколько угодно – ее защищает некий пузырь, так что пули не достигают цели. По сути, мы можем лишь бегать и прятаться от нее. Она рассказывает, как ей грустно, издевается над неспособностью Рейдена по ней попасть и постепенно атакует все с большим и большим азартом. В итоге почти все объекты оказываются уничтожены – прятаться негде. Поступает срочный звонок от полковника: Фэтмен вышел на связь – и у него новая угроза. Он требует, чтобы Рейден встретился с ним наверху, на площадке для вертолетов, где заложена еще одна бомба. К счастью, тогда же на лифте спускается Вамп. В нормальной ситуации это было бы ужасно – но для нас становится спасением. Фэтмен действует сам, без одобрения «Сынов свободы», к которым вроде бы принадлежит. По словам Вампа, он «превратился в стереотипного чокнутого подрывника»; Вамп обещает разобраться с Рейденом, пока Фортуна устраняет Фэтмена.

Перед уходом Фортуна смеется над Рейденом и называет его «совершенно бесполезным». Намек на то, что мы не можем удовлетворить эту женщину, тонок – но все равно добавляет нам

фрустрации, ведь в первой за игру битве с боссом мы ничего не смогли сделать. Бегать и прятаться от женщины, которая умоляет ее убить, – занятие удручающее. Рейден внезапно высовывается из укрытия и стреляет; волшебное поле заставляет пулю срикошетить, та бьет по нескольким стенам и в итоге попадает Вампу прямо промеж глаз! Он спотыкается и падает. Фортуна опускается рядом с ним на колени и горюет – это она должна была умереть. Пока она плачет, Рейден тихонько уходит. Фортуна взывает к небесам и поминает покойного отца – она полагает, что это его призрак ходит за ней, не давая умереть. Сцена страшно мелодраматичная, и игрок радуется, когда она заканчивается. Но нет! Пока Рейден поднимается на лифте, слезинка Фортуны падает на лицо Вампа – и он чудесным образом воскресает. У него во лбу по-прежнему зияет дыра, но он смотрит на напарницу и заверяет, что «уже однажды умер» и потому «дважды не умрет». Какого черта? Кодзима вновь сдвигает представления о том, что способны принять игроки. Настоящий бессмертный вампир? Плачущая женщина, магически неподвластная смерти? Драка с боссом, которую нельзя пройти и которую лживо показали в трейлере? Игра мечется от крайне скучной к крайне бредовой – и не находит золотой середины. Мы по-прежнему не получили ни одного крутого задания.

ФЭТМЕН

Игрок спешит на вертолетную площадку – снова по таймеру. Там никого нет, только на видном месте одиноко лежит небольшая бомба. Когда мы ее замораживаем, начинается новая схватка с боссом – на сей раз с самим Фэтменом. Словами не передать, насколько она отстойна. Взрывотехник «Мертвой ячейки» – в самом деле толстяк в защитном костюме сапера, а по площадке он катается на роликах. Он полностью лыс, а на лице его отчетливо видны вены. Конечно, сперва мы его не видим, а слышим. От складских ящиков доносится звук роликов – якобы устрашающий – и монолог, будто прямиком вышедший из оригинальной игры для MSX. Лейтмотив Фэтмена – часы, точное время и пунктуальность; в общем, персонаж крайне неглубок. Он так любит тиканье, что проводил время перед прилавками, где продают часы! Актер озвучивания идеально передает сильный нью-йоркский акцент и уместно переигрывает. Фэтмен заворожен тем, что бомба указывает точное время самим фактом своего существования, а «свой конец преподносит с помпой». Он подъезжает к Рейдену и останавливается – с фужером

шампанского в руке, там даже соломинка есть. Дело в том, что высокий воротник костюма почти скрывает его лицо. «Ням-ням», – говорит он после пары больших глотков. Вамп не шутил, когда говорил, что Фэтмен стереотипный чокнутый подрывник; но он даже хуже стереотипов. У него и любимая присказка есть: «Смейся и толстей!»

Чтобы убить Фэтмена, его надо сбить с ног, а потом выстрелить ему в голову (единственную слабую точку), пока он поднимается. Сложность в том, чтобы сделать это, параллельно находя и обезвреживая бомбы, которые он раскладывает по вертолетной площадке. Он закладывает сразу несколько, а потом просто катается и издевается над игроком. Таймеры у бомб небольшие, так что проигнорировать их не получится. Надо замораживать бомбы, сбивать Фэтмена с ног – огнем, ловушками или взрывчаткой – и не потерять его в лабиринте ящиков. Все в Фэтмене: потешное имя, карикатурный дизайн, реплики, переусложненная битва – идеально напоминает MSX-эпоху Metal Gear. Кодзима будто специально пытается сделать комичного врага, который напомнил бы нам про 80-е, только использует его не для шутки. Музыка, визуальный ряд, реакции самого Рейдена – все это подает нам Фэтмена как серьезного врага. Неясно даже, зачем Рейден вообще с ним дерется, ведь Фэтмена собирались убрать сами члены «Мертвой ячейки», а Стиллман уже сказал, что вертолетная площадка – неэффективная точка для взрыва. Обычно мы деремся с боссами в Metal Gear, потому что они стоят у нас на пути, как недавно Фортуна. Но зачем мы бежали через всю Биг Шелл специально в эту ловушку, нам так толком и не объясняют. Как не объясняют и того, почему бы Рейдену не бросить битву на середине и не дать Фэтмену подорвать свою платформу. Если бы вы описали эту сцену любому поклоннику оригинальной Metal Gear Solid, он вам не поверил бы. Бегать сопливым блондинчиком по яркому солнцу, размахивать чем-то вроде освежителя воздуха, гоняться за толстяком на роликах и обезвреживать его маленькие бомбочки – это полная ахинея. Когда мы наконец побеждаем Фэтмена, он приваливается к ящику и мечтает о фильмах, что снимут о нем после смерти. Он восхищается собственными руками – их ловкостью и мастерством. Рейден пытается ему угрожать, но выясняется, что Фэтмен понятия не имеет ни о каком выкупе – будто бы «Мертвая ячейка» его и не требует. На прощание Фэтмен активирует еще одну бомбу с таймером – по его словам, способную потопить всю Биг Шелл. Судя по всему, она где-то рядом. Можно хоть обыскаться, но ответ, оказывается, был у нас перед глазами: бомба – под телом Фэтмена. Не спрашивайте, как он это провернул.

Приходится оттащить Фэтмена, чтобы заморозить бомбу. Мы звоним полковнику и получаем стандартное поздравление – и приказ снова искать президента. Но Рейден недоволен; он спрашивает, почему вопросы про выкуп лишь насмешили Фэтмена. Полковник предполагает, что того специально держали в неведении, но Рейдена такой ответ не устраивает. Другая беда в том, что Рейден не знает, как найти президента или перебраться на «Шелл-1», где его, вероятно, и держат. Звонок от Плискина подтверждает, что на «Шелл-2» заложников не видать; а еще он сомневается в словах полковника о том, что на Биг Шелл есть «угроза выброса катастрофического количества диоксинов». Плискин явно получил подробный брифинг, и то, что он ничего не слышал о потенциальной угрозе экосистеме, тревожно. В конце беседы Рейден напоминает, что им приказано спасти президента, но Плискин пожимает плечами: «Тебе приказано, а не мне».

И СНОВА СИМУЛЯЦИЯ

Итак, теперь у игрока нет четких указаний, веры в официальную операцию и надежды на то, что станет лучше. Это важный момент. Ведь с самого начала главы «Вышка» мы не сделали ничего крутого, а теперь и вовсе не понимаем, что предпринять. Если мы согласны бегать вслепую как идиоты, то можем продемонстрировать это, попытавшись покинуть вертолетную площадку.

Это действие драматически возвращает нас к «симуляции». Откуда ни возьмись появляется кибернинджя! «Ты успешно прошел испытание», – говорит он искаженным голосом с русским акцентом. Рейден привычно поднимает пистолет – и новый персонаж привычно его не боится. Вместо вопроса о том, что за испытание он прошел, Рейден требует представиться. Ответ предсказуем: «Я как ты… у меня нет имени». Вот только справедливо ли это утверждение применительно к Рейдену? Его имя ведь уже не раз упоминалось. Ну да ладно. Видимо, наша награда за бредятину с Фэтменом – новая пачка фансервиса. На метауровне «ты прошел испытание» – это, конечно, указание на то, что игра проверяла игрока. Сколько унылого бреда и разочарований он готов стерпеть во имя своей мечты о Солиде Снейке? Если вы до сих пор не бросили игру и стоите сейчас один на вертолетной площадке, обезвредив последнюю бомбу, то уже доказали, что либо у вас нет никаких стандартов, либо вы воистину готовы на все. Как бы то ни было, если вы идете дальше, то получаете зачет.

Между «Мистером Икс» и Греем Фоксом (каким он был на Шэдоу-Мозесе) достаточно косметических различий, чтобы были веские основания полагать: это не тот человек, что там умер. Наш новый приятель крупнее, а лицо его закрыто цельным элементом шлема, а не тремя сегментами, как было у прошлого кибериндзя. Иногда шлем странновато мигает, будто это не металл, а экран или проекция. Цвет костюма – более пастельный. Кроме того, у Мистера Икс не случается припадков, как у бедного измученного Грея Фокса, и хоть он цитирует старые загадочные фразы, его новые реплики спокойны и осмысленны… даже скучны. В общем, настроение совсем не как у безумной машины для убийств, в которую мы влюбились в 1998 году.

Вместе с Мистером Икс мы спускаемся по лестнице, находим укромный уголок и заводим неловкую беседу – лицом к лицу, но по «Кодеку», чтобы не подслушали. Рейден спрашивает, не «Гончая» ли Мистер Икс. «Я не враг и не друг. Лишь посыльный от Ла-ли-лу-ле-ло». Зачем он здесь? Чтобы выдать Рейдену необходимую информацию и помочь с миссией. Но Рейдену это почему-то не нравится. Он хочет знать, на кого человек работает. Увы, «ему не нужно об этом знать».

«Я сам решу, нужно мне или нет», – говорит Рейден.

«Тебе пока не доверяют такие решения», – отвечает Мистер Икс. Позже мы увидим, что способность Рейдена принимать самостоятельные решения очень важна для *реального* сюжета игры. Мистер Икс говорит ему, где найти спецагента, который знает местоположение президента, и Рейден реагирует скептически.

«У меня нет ни одной причины всему этому верить. Понял?»

К этому моменту игрок даже близко не успел осознать весь масштаб хитростей и манипуляций Кодзимы, так что фраза не производит особого впечатления, но видно, что сам Кодзима пишет эти диалоги с удовольствием. «Разумеется. Но у тебя и выбора нет – *ты можешь только верить*». Рейден сжимает зубы и молчит. «Есть другие наводки?» – усмехается голос из-под маски. Рейден может перефразировать вопрос, где заложники, и Мистер Икс недурно над ним посмеется. Он дает Рейдену сведения и инструменты, необходимые, чтобы проникнуть в центр «Шелл-1» и найти там агента Эймса: карту доступа, вражескую форму и старомодный телефон 2001 года. Рейдену нужно будет прикинуться одним из противников и попытаться поймать микрофоном звук кардиостимулятора Эймса – или Эймс: никто не знает, как он (или она) выглядит. С точки зрения геймплея перспектива увлекательная, но также мы понимаем, что не продвинулись бы вперед, когда б не щедрая помощь

таинственного человека из «Ла-ли-лу-ле-ло». И эта помощь пришла, только когда мы вытерпели позорную схватку с Фэтменом.

> ЕСЛИ ВЫ ДО СИХ ПОР НЕ БРОСИЛИ ИГРУ И СТОИТЕ СЕЙЧАС ОДИН НА ВЕРТОЛЕТНОЙ ПЛОЩАДКЕ, ОБЕЗВРЕДИВ ПОСЛЕДНЮЮ БОМБУ, ТО УЖЕ ДОКАЗАЛИ, ЧТО ЛИБО У ВАС НЕТ НИКАКИХ СТАНДАРТОВ, ЛИБО ВЫ ВОИСТИНУ ГОТОВЫ НА ВСЕ.

Но главное, нам наконец-то открывают увлекательный поворот: Биг Шелл – лишь комплекс для создания нового «Метал гира»! Эймс вроде бы знает об этом больше, но уже сейчас очевидно, что террористы могут нанести с Биг Шелл ядерный удар – что объясняет, почему они не спешат покидать вышку. Когда ниндзя уходит, Рейден немедленно вызывает полковника – который никак не реагирует на открытие. «Это все, что вы знаете, – или все, что полагается знать мне?» – говорит Рейден, но полковник лишь отмахивается: «Опомнись!» В итоге Рейден вынужден перейти к исполнению нового приказа: послушаться кибериндзя и добраться до Эймса.

Пробраться в центр «Шелл-1» не так сложно, когда игрок добывает со склада Биг Шелл особый АК-47. Маскировка работает идеально: если игрок не начнет делать глупости, Рейден буквально невидим для многочисленных камер и охранников в коридорах. А вот пробраться в помещение с заложниками сложнее, потому что там требуется скан сетчатки. Игроку приходится придушить охранника и подтащить его к датчику, прижать голову и так открыть дверь. Мы обнаруживаем за ней большой конференц-зал, полный заложников, рассаженных вдоль столов. Все они связаны; завязаны и их глаза. Зал патрулируют охранники, которые мгновенно перейдут в режим тревоги, если заметят, что вместо того, чтобы спокойно держать свой АК-47, Рейден берет микрофон или разговаривает с заложниками. Если расспрашивать каждого, не Эймс ли он, заложник может издать испуганный звук, что привлечет внимание охраны. А заложников в зале много, так что гадать неразумно.

Реальный Эймс – это мужчина средних лет с хвостиком. Упоминалось, что он спецагент, но, если его спросить, он немедленно признается, что «послан Ла-ли-лу-ле-ло, как и ты». Рейден не понимает, о чем речь, но за этой беседой наблюдает через камеру Револьвер Оцелот. Кажется, беседа его не смущает – пока объекты слежки не переходят на нанокоммуникацию, подслушать которую невозможно; но и тогда Оцелот лишь раздосадованно фыркает. Рейден выясняет, что президента

держат в безопасности в ядре «Шелл-2» и что все: от ненужной гибели танкера до строительства Биг Шелл – лишь прикрытие, необходимое, чтобы построить новую модель «Метал гира». А президент приехал сюда именно затем, чтобы узнать, как прогресс на этом фронте. Если игрок умудряется следить за сюжетом, это повергает в недоумение. Мы уже видели «Метал гир RAY» в действии. Его достроили два года назад. И поскольку строить его дважды незачем, возникает вопрос: так что же делают в недрах Биг Шелл?

Беседу обрывает внезапная встреча Оцелота с главой «Сынов свободы». Чтобы подслушать их разговор, надо направить на них микрофон. Герои стоят далеко и сокрыты за тонированным стеклом, но, направляя микрофон, мы можем делать их голоса громче и тише. Даже субтитры меняются в размере. Из-за высокого воротника плаща мы не видим «Снейка» в деталях, но у него явно белые волосы. Тут американские игроки, увы, упускают важную деталь. В японской версии игры Солида Снейка и Солидуса озвучивает один и тот же актер, так что вопрос, кого из них мы видим, остается открытым. Но в английской Дэвид Хейтер играет только одного – так что мы даже не рассматриваем вариант, что это все же Солид Снейк. Из-за этого сцена становится бледнее – но все равно в ней затрагиваются многие моменты, которые сыграют важную роль, когда мы таки встретимся с президентом Джеймсом Джонсоном. Речь идет об их текущих планах. Смерть Фэтмена расценивают как несущественную, но соглашаются, что он, видимо, работал на «Патриотов». Еще Солидус говорит, что «Гончих» распустили много лет назад, а значит, «человек в стелс-костюме» – Рейден – тоже агент «Патриотов». Здесь Кодзима вновь нежно подталкивает нарратив игры к ее «реальному сюжету», лишая официальную миссию Рейдена легитимности, но продолжая дразнить нас загадкой Солида Снейка. Беседа заканчивается, и Рейден спрашивает Эймса, правда ли это был Солид Снейк, а тот лишь повторяет, что Снейк умер и его опознали, но и это вроде тоже он, так что творится что-то странное. Другой важный вопрос – запуск ядерной боеголовки самим президентом. Зачем ему добровольно на это идти? (Уникальный физиологический пароль к боеголовке не позволит ей запуститься, если на президента надавили.)

«Наверное, он устал быть марионеткой. Но предавать нас неразумно…» – рассуждает Эймс. Рейден хочет продолжить обсуждение, однако Эймс переходит к угрозе скорого ядерного удара. Но и это какая-то глупость – крайний срок выкупа еще далеко. «Да что ты несешь! Ядерный удар – это не угроза, он

всегда был главной целью!» Похоже, Рейден ну совсем ничего не знал. Взорвав ядерную боеголовку на большой высоте, террористы хотят уничтожить электронику над Манхэттеном, чтобы «вывести его в офлайн», отрезав от остального мира и превратив в свободную офлайн-республику. Потому они и зовут себя «Сынами свободы», полагает Эймс. Рейдену велят поспешить и «разобраться» с президентом до удара; но он не понимает, что приказ – убить президента, а не спасти. Эймс-то служит «Патриотам» – и полагает, что и Рейден служит им. Вот почему он выдает карту доступа и сведения так легко. Если учесть, что про Эймса нам рассказал еще один агент «Ла-ли-лу-ле-ло», Мистер Икс, у нас определенно есть основания сомневаться в своей текущей миссии. А игроки попросту рады разделаться с унылой секцией про бомбы и наконец-то перейти к интересному сюжету про тайные организации и предательство. Спасение заложника, который рассказывает о планах террористов, – снова калька с Шэдоу-Мозеса, и отношения персонажей напоминают прежние. Отдельно сходства придает Оцелот – который наконец-то решает выйти к Эймсу и Рейдену.

Рейден все еще прикидывается солдатом, но он подозрительно опустился на колени возле Эймса. К счастью, Оцелота сильнее волнует заложник. В попытке объясниться Эймс сочиняет историю о том, что его тошнит и ему нужно было вынуть кляп, но Оцелот в это не верит.

«Всегда знал, что вы, разведчики, паршиво врете», – прямо говорит он.

«В-вы о чем?»

«Нечего отпираться. Мы знаем, кто ты, полковник Эймс. – Эймс шокирован этими словами. – Они знали, что президент их предаст, и прислали вас за ним следить. Не так ли?» – Оцелот достает пистолет.

«Ты!..» – запинается Эймс.

«Простите, полковник. Вы не справились с миссией».

Эймс наконец-то понимает, о чем речь. «Ты никогда не сбежишь от Ла-ли-лу-ле-ло…» Оцелот готовится нажать спусковой крючок, но Эймс внезапно сгибается – с ним случается сердечный приступ. Оцелота это удивляет. Агент качается в сторону Рейдена. «Ты меня обманул… Теперь я понимаю – Оцелот, ты…» – и падает замертво.

В изумлении Рейден склоняется посмотреть, как он, и Оцелот спрашивает, на чьей он стороне. Потом он велит Рейдену показать лицо и спрашивает: «Знаешь, кто это?» Рейден не снимает маску и с убедительным русским акцентом отвечает: «Нет, это не мой». Подбегает отряд вооруженных охранников,

один из них таки срывает маску. Кажется, Оцелот рад его увидеть – он направляет револьвер ему в лицо. И вдруг с потолка падает не кто иной, как кибериндзя – пытаясь отрубить Оцелоту протянутую руку! Здесь нас неизбежно захлестывает волна ностальгии. Наш любимый русский стрелок успевает отдернуть руку и избежать увечья, а его люди начинают стрелять и по Рейдену, и по его новому напарнику-ниндзя. К счастью, киборг умеет отражать пули со сверхзвуковой скоростью. Целый отряд солдат палит по ним из АК, но Рейден под защитой. Неясно, подразумевалось ли, что это должно выглядеть фальшиво, – но выглядит. Даже когда кибериндзя говорит, а его меч не двигается, пули все равно от него отскакивают. Как бы то ни было, Рейден спасен и может скрыться.

PSG-1 И ИСТРЕБИТЕЛЬ «ХАРРИЕР»

Выбравшись на мост, Рейден обнаруживает, что тот весь покрыт взрывчаткой – все взлетит на воздух, если кто-нибудь заденет инфракрасный сенсор. Решение: стрелять по маленьким пультам управления, соединенным со взрывчаткой. Некоторые заметить легко, другие спрятаны в неочевидных местах – например, на летающей камере «Сайфер» или за развевающимся флагом. Из пистолета по всем не попасть, так что Рейден вынужден вернуться в другое строение и добыть снайперскую винтовку PSG-1. Это та же винтовка, что использовал Снейк на Шэдоу-Мозесе, а необходимость возвращаться за ней, чтобы пройти сложную секцию со стрельбой, призвана напомнить нам про Снайпер Вульф. Ирония, конечно, в том, что более отстойную замену придумать невозможно. Мстить за Мэрил – видеть, как ее подстрелили, как она плачет, обещать Кэмпбеллу как-нибудь ее все же спасти, – было мощнейшей мотивацией. Стрелять посреди бела дня по стае чаек, вставшей перед датчиком, не очень увлекательно.

Как и бой с Фэтменом, это испытывает наше терпение. Кодзима хочет доказать, что игроки готовы потратить время и силы на воссоздание любимых схваток в максимально унылом виде, прежде чем он даст им чего получше. Некоторые игроки застрянут в этой секции на многие часы, выискивая последние датчики, да и поход за PSG-1 вовсе не безболезнен. К тому времени, как все закончится, мы уже изнываем от желания увидеть что-нибудь крутое – и гадаем, будет ли в игре вообще нормальная драка с боссом, или только отсылки.

Зачищая мост, Рейден узнает, что у «Плискина» есть

напарник по имени «Отакон» и что они намереваются спасать заложников на вертолете. Но полковник снова все отрицает. Роуз подтверждает, что Отакон – это Хэл Эммерих, выживший на Шэдоу-Мозесе, но повторяет, что тело Снейка нашли и опознали после гибели танкера. Рейден отмечает, что, если Снейк умер, он не может быть и главарем террористов, но беседа ни к чему не ведет. Зато этот диалог становится идеальной подводкой к следующей сцене: когда Рейден выходит на мост, Плискин пролетает над ним на вертолете – и тут к нам выходит сам Солидус Снейк! Теперь мы видим обоих Снейков сразу. Солидус таинственно прислоняется к стене. Тело его сокрыто черным плащом, и он говорит, что ждал посыльного от «Патриотов». А еще он откуда-то знает Рейдена.

Чтобы познакомиться, Рейден спрашивает Солидуса, «он ли здесь босс». Солидус отвечает, что он не просто босс, а босс покруче самого Биг Босса. Себя он называет Солидом Снейком. Вдруг Плискин возвращается на вертолете – лично к нему. «Нет! Это не Солид Снейк!» – кричит Плискин.

«Какой приятный сюрприз, братик».

«Избавь меня. Ты мне не брат», – отвечает Плискин.

«Не говори, что забыл меня… Снейк», – выходит тот из тени.

Рейден все еще ничего не понял. «Снейк?»

Плискин велит Рейдену отойти и стреляет в Солидуса. Бывший президент ловко уворачивается, но пули бьют по пластиковой взрывчатке на мосту, выталкивая его вперед, поджигая ему плащ и обнажая то, что под ним. Он в полном доспехе!

«Хватит им прикидываться!» – кричит Плискин, по-прежнему отказываясь признать, что Солид Снейк – это он сам. Он снова стреляет, но, к нашему изумлению, Солидус просто отбивает все пули рукой. И вновь это выглядит странно: по кому-то стреляют из автомата со средней дистанции, а он машет руками и отбивает пули, как теннисные мячики.

«Я тебе не Ликвид, братец!» – кричит Солидус, оставляя изящную трещину в четвертой стене. С рычанием он хватается за ограду моста и так напрягается, что мышцы на его доспехе выпирают и становятся супермощными. Руки и бедра заметно надуваются. Снейк кидает еще одну гранату, но Солидус отскакивает. Приземляясь, он оставляет большую вмятину на параллельной мосту трубе. Снейк снова кидает гранату – и бывший президент падает с трубы в воду.

«Я его достал?!» – кричит Плискин.

Разумеется, нет. Экшен снова достигает безумного крещендо: из-под моста поднимается истребитель «Харриер» (который мы

уже видели и который умеет взлетать вертикально), а на нем стоит Солидус. За штурвалом Вамп. Да мы сейчас вступим в схватку с целым истребителем! Солид Снейк кидает Рейдену ракетницу «Стингер» и говорит, что рассчитывает на него. Мы уже столько раз за игру почувствовали себя слабаком, что теперь, когда Снейк доверяет нам что-то сложное и важное, ощущаем себя просто невероятно. Он кидает нам с вертолета пайки и снаряды, пока истребитель изо всех сил пытается нас убить. Тот не прекращает пулеметную очередь, вися перед мостом; обстреливает, проносясь над нами; опускается на Рейдена, пытаясь опалить его выхлопом двигателей, и так далее. Это крутейшая схватка, где нам помогает наш герой.

Когда «Харриер» повержен, начинается кат-сцена. Мы видим, как истребитель падает на мост, проворачивается и опускается на дно. За сложный бой нас награждают коротким планом Солидуса – один его глаз залит кровью. Как вдруг из-под воды выскакивает «Метал гир RAY», разевает пасть и хватает истребитель! Рейден изумленно констатирует, что «Метал гир» уже функционален. Очевидно, это противоречит представлению о том, что для запуска «Метал гира» требуется разрешение президента. Но не это еще самое безумное. Безумнее вот что: Солидус дает Вампу команду, и склизкий мясник выбирается из кокпита, спрыгивает на воду и с нечеловеческой скоростью *бежит по ее поверхности!*

«Он бежит по воде!..» – восклицает Плискин.

Именно так – мы слышим плеск шагов и видим, как за ним остается пена. Потом сцена становится абсурдной окончательно: оттолкнувшись от поверхности воды, Вамп забегает на фундамент распорной конструкции и бежит по ней вверх! Слоумоушен подчеркивает, насколько это невозможный маневр, а также все еще заметную дыру промеж его глаз. Солидус забирается в RAY и исчезает под водой. Как ни странно, нам не показывают, куда прибежал Вамп. Рейден оглядывает сцену и обращается к Снейку с новым вопросом.

ВЫМЫСЕЛ И «ШЕЛЛ-2»

Рейден спрашивает Плискина, правда ли, что он *тот самый* Снейк, и Плискин неохотно подтверждает. Когда звучит слово «легенда», ответ его одновременно возвращает нас к классике и становится метакомментарием: «Легенда – лишь вымысел. Кто-то ее рассказывает, кто-то запоминает, все передают». Кодзима всю эту главу наращивает наш интерес к Снейку – и когда тот

отклоняет лесть, это не умаляет его в глазах фанатов типа Рейдена (и большинства игроков). Мы ожидаем от него такой реакции. Когда Мэрил на Шэдоу-Мозесе называла его живой легендой, он реагировал так же. Такого Снейка мы и знаем: сурового и склонного к самокритике. Фраза про «вымысел» – отсылка к многочисленным спин-оффам и фанфикам[102], возникшим после выхода Metal Gear Solid, но игрок этого не заметит и не поймет. А вопрос Рейдена прост: зачем возвращаться на поле боя после всего, что он перенес?

Снейк отвечает знаменитой цитатой Грея Фокса – о том, что они не марионетки в руках правительства, но умеют только сражаться. «Но я хотя бы всегда сражался за то, во что верил». Когда Рейден продолжает расспросы, мы яснее понимаем, как изменился Снейк. «Так я думал четыре года назад, – говорит он. – Я застрял посреди Аляски и слишком много пил». Отакон заканчивает его мысль, замечая, что они несут ответственность перед будущими поколениями. Их организация, «Филантропия», призвана помогать миру, защищая людей и распространяя добрые идеи. В это трудно поверить даже Рейдену – фанату Снейка. Куинтон Флинн (актер, озвучивающий Рейдена) тут переигрывает и говорит оскорбительным, презрительным тоном, но в тексте и правда звучит скепсис. Он замечает, что деятельность «Филантропии» больше напоминает терроризм, чем гражданский активизм. Снейк соглашается, но Отакон говорит, что они узнали о создании нового «Метал гира» и что тот вот-вот попадет в руки террористов. А кроме того, в заложниках сестра Отакона. Найденное на месте гибели танкера тело, по их словам, принадлежит Ликвиду Снейку – оно ведь генетически ему идентично. Оказывается, его выкрали из морга и сбросили в Нью-Йоркскую бухту, чтобы сфабриковать смерть Снейка, и нашлись врачи, которые поверили, что это и правда свежий утопленник.

Как ни странно, тут разговор просто обрывается. Звонит Роуз. Они нежно чирикают с Рейденом о том, как она за него переживает, и она предлагает сохраниться. Разумеется, Рейден вновь наседает на полковника и жаждет ответов; отрицание доходит до новых высот – он по-прежнему заявляет, что Снейк не Снейк, и велит игнорировать его, потому что он не часть симуляции! Рейден упоминает «Во мраке Шэдоу-Мозеса» – книгу Наташи Романенко о реальных событиях на острове, и полковник реагирует неожиданно агрессивно: «Плевать я хотел на этот мусор. Усвоил?» Многие игроки и сами прочли эту книгу прежде, чем запустить игру, ведь она доступна из главного меню на диске. В секции под названием «Что было раньше» нам рассказывают о событиях, связанных с Шэдоу-Мозесом, давая взгляды с разных

точек зрения. Первый – это рецензия из вымышленного журнала The New York Mirror, где некий Джордж Франклин описывает книгу и рассуждает о ней. Прочитав эту статью, мы получаем доступ к другой – длинному, плохо структурированному тексту про чокнутого автора, который получил копию книги на диске и отправился на Аляску лично проверять, правдива ли описанная там история. Третий текст – сама книга, которую мы открываем, лишь прочтя байку Гэри Макголдена.

Отзыв The New York Mirror в целом благосклонен, хотя сравнивает книгу Романенко с теориями заговора про убийство Кеннеди и НЛО. Иными словами, чтиво занимательное, но установить его правдивость невозможно. Из этого же отзыва мы узнаем, что известно обывателю о событиях на Шэдоу-Мозесе. Правительственная легенда проста и уныла: группа «правых» захватила базу и требовала освободить из тюрем страны своих соратников, но их уничтожило спецподраздение. Никаких заговоров, никаких ходячих роботов. Франклин отмечает, что в Сети звучали сомнения – и находились свидетели, чьи показания не совпадали с официальной легендой. Правительство полностью отрицало версию Романенко, но люди, кажется, готовы услышать альтернативную историю. Короче говоря, ее книга – любопытный пересказ того, что могло иметь место, а могло и не иметь.

«Шокирующий заговор вокруг Шэдоу-Мозеса» – это написанный от первого лица текст Гэри Макголдена, самопровозглашенного журналиста, одержимого поисками истины – даже если для этого ее нужно придумать самому. Текст начинается с того, что он привязан к стулу на Аляске, а к нему пристают эфбээровцы, пытаясь добыть некий диск. Пишет он подробно и увлекательно, но порой явно бредит и преувеличивает. Он в деталях описывает, например, как в детстве его похищали инопланетяне, и заверяет читателя, что может выступать авторитетом в этих вопросах, потому что много смотрел телевизор. Он рассказывает, что попросил соседа открыть файлы на диске, а потом вырубил его ударом в солнечное сплетение. Он почему-то одержим арахисовым маслом. Он утверждает, что добрался до Шэдоу-Мозеса на весельной лодке, а последние двадцать километров проплыл незамеченным внутри тунца, из которого вынул внутренности. Вскоре в него стреляет человек, по описанию похожий на Револьвера Оцелота, а потом его спасает, видимо, Солид Снейк. Макголден постоянно скачет между правдой и вымыслом, так что нельзя просто отбросить его текст как фантазии воспаленного ума, но все так искажено и переврано, что и правду установить не

получается. Она переплетена с вымыслом. Гэри утверждает, что редактор дал ему сверхсекретный диск с запиской изучить его и написать книгу, но в конце текста сам редактор это отрицает. Нам сообщают, что Гэри уже написал популярную книгу о том, что в прошлом источником НЛО было лох-несское чудовище (потому что оно телепат!), а вот редактор производит впечатление психически здорового человека. По его словам, Гэри Макголдена отнесло течением к какому-то другому острову, так что до Шэдоу-Мозеса он так и не добрался. Так кто же прислал Гэри диск? Сама Наташа – или злопыхатель, желающий очернить ее историю, подбросив ее в неправильные руки? Встретился ли он на том, другом острове с некоей правительственной организацией, которая подкрепила его больные фантазии, или просто сам все выдумал? И снова правду не отличить от лжи.

> ССЫЛКА НА КНИГУ В САМОЙ ИГРЕ – МИЛАЯ НАГРАДА КОДЗИМЫ ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРЕОДОЛЕЛ МНОГО СТРАНИЦ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ.

Саму же книгу, «Во мраке Шэдоу-Мозеса», мы можем воспринимать как одобренную Кодзимой каноничную версию событий. Минус участие Джереми Блаустейна, плюс дополнительная глубина за счет того, что события рассказываются от лица Наташи Романенко. Она консультировала Снейка из дома в Калифорнии, а еще она – бывшая жена Ричарда Эймса, того самого шпиона «Патриотов», что умер на глазах у Рейдена. Кстати говоря, любопытно, что Рейден не узнал имя Эймса по книге, ведь он там играет важную роль. И у полковника нет никаких внятных причин так ненавидеть «Во мраке Шэдоу-Мозеса», ведь его в книге не ругают. Ссылка на книгу в самой игре – милая награда Кодзимы для тех, кто преодолел много страниц дополнительных материалов.

Достичь «Шелл-2» не так-то просто: игроку приходится перебираться, карабкаться и прыгать по опасной внешней стороне Биг Шелл. Рейден больше не может залезть внутрь, так что приходится двигаться по периметру. В какой-то момент он натыкается на несчастного солдата, которому срочно надо помочиться со стены здания – ровно над тем местом, где планирует пробираться Рейден. Только мы насладились реализацией фантазий и столкнулись с абсурдом – и вновь возвращаемся к унижениям. Оказавшись под золотым дождем, мы обнаруживаем, что и тут внимание Кодзимы к деталям не подкачало: нас ожидают постыдный разговор по «Кодеку» и реалистичный блеск капелек мочи на экране.

Вскоре мы попадаем на «Шелл-2». Добраться до президента

было бы несложно, если бы пол вокруг его камеры не был под напряжением. Полковник велит «вспомнить VR-тренировки по Шэдоу-Мозесу» – то есть нам надо добыть ракетницу «Никита» и провести управляемую ракету до панели управления, уничтожив ее. Правда, теперь дверь заперта, так что сперва ракету нужно провести через повороты узких вентиляционных шахт. Где же «Никита»? На подвальном уровне, где чуть раньше взорвалась бомба. Его затапливает, и Рейдену придется плыть за ракетницей среди опасных обломков. Такое плавание появляется в серии впервые, к нему еще надо привыкнуть. Рейден даже жалуется на это полковнику – мол, такого в обучении не было. А еще у него больше нет ласт и акваланга. Подводная секция сложна и выглядит крайне впечатляюще. Вокруг плавают мусор и бумаги, а около «Никиты» нас поджидают подводные мины. Рейден забирает оружие и взрывает панель – если, конечно, игрок не попадает в президента, который в панике мечется рядом.

ТЕНЕВОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Когда мы находим президента Джонсона, нас ожидают важные открытия. Он заводит речь о высочайших уровнях правительства США – и речь эта мрачна. Но сперва Рейден спрашивает, в порядке ли главнокомандующий.

«Ты смеешься, что ли? Я думал, ты пришел меня убить… – отвечает президент. – Я готов встретиться лицом к лицу с последствиями предательства». Демонстрирует он свою готовность, хватая Рейдена за пах. Рейден закономерно вскрикивает: «Что за?!» – а Джонсон смотрит вниз в недоумении. «Ты… мужчина? Кто ты?» Ага – очевидно, президент – извращенец, который полагает, что лапать своего потенциального убийцу – отличная идея. Не совсем очевидно, сколько именно намеков вложил в эту сцену Кодзима (привет, Билл Клинтон!), но по крайней мере она подтверждает, что Рейден и правда должен выглядеть женственно. Справедливости ради, он и не реагирует на ситуацию как человек с яйцами, а просто пожимает плечами и продолжает относиться к седому политику уважительно. Мы узнаем, что тот вступил в сговор с террористами, чтобы получить «реальную власть», а не быть просто «номинальной фигурой». Он объясняет Рейдену, что на самом деле ничем не управляет. «Реальная власть – у „Патриотов“». Эту группировку он описывает как «истинную силу в этой стране», управляющую «политикой, армией и экономикой. Они и президента выбирают… „демократия“ – просто слово из учебника». Даже в верхних

эшелонах правительства очень мало кто знает о существовании этой организации. По реакциям Ричарда Эймса мы можем вычислить, что у «Патриотов» много добровольных приспешников на всех уровнях правительства и они лишь делают вид, что принадлежат к другим отделам. «То, что вы называете правительством, – на самом деле только красивая постановка для общественности!» После этих слов президент также считает уместным сообщить Рейдену, что он «признан, кстати, психически здоровым».

«Меня волнует не ваше безумие».

Насколько президент Джонсон знает, все ключевые решения в Америке принимают двенадцать человек, так называемый «Комитет мудрецов». Именно ему, а не Конституции или американскому народу, присягают на верность некоторые – и именно за это президентство «получил непримечательный сын сенатора». Он пытается объяснить, как именно «Патриоты» эксплуатировали его амбиции, но не находит слов. «Однажды поймешь» – самое внятное, что ему удается сказать. Но что это значит? Рейдену не нужна политическая власть, он не клялся в верности «Патриотам». Произойдет ли в рамках нашей миссии что-то схожее с примером президента? А тот продолжает: он хотел стать полноценным членом «Патриотов» и получить королевскую власть, а не быть «пешкой, которую легко разменять». Это оправдывает терроризм? По его мнению, да. Но Солидус перегнул палку – он попытался уничтожить «Патриотов» и отобрать их власть. Оба они хотят оставить след в истории, но Джонсону новый «Метал гир» нужен был лишь как аргумент на переговорах. Он полагает, что если уничтожить «Патриотов», возникнет ужасный вакуум власти, «и любая жадная до власти скотина попытается его заполнить». Последуют гражданская война и кровавый хаос. Получается, меньшее зло – вот эта фальшивая демократия и управляемая постановка, которой живет Америка.

Солидус – бывший президент. Народу он известен как Джордж Сирс. По инфографике и портрету пера Синкавы мы ясно видим, что Джордж Сирс – плохо прикрытый намек на Джорджа Буша. Сходство очевидно. Нам объясняют, что он – третий клон Биг Босса, неким образом генетически «сбалансированный» (в отличие от Ликвида и Солида). «Патриоты» решили, что он хороший кандидат в президенты, так что он им стал. Но захват Шэдоу-Мозеса террористами он подстроил без их согласия, отправив Оцелота спровоцировать Ликвида на эту атаку; в процессе же он получил чертежи «Метал гира REX» и его продвинутую стелс-боеголовку. Может, это было бы и терпимо, не

сообщи эта история всему миру о существовании REX и генно-модифицированных солдат. За это же его лишили президентства – и хотели убить, но он залег на дно при помощи Оцелота. Вместе они собрали «Мертвую ячейку» и переманили к себе Гурлуковича, украли «Метал гир RAY» и теперь ждут завершения нового «Метал гира», чтобы совершить некий сильный ход.

А что это за новый «Метал гир», если не RAY? «Ты в нем стоишь, – отвечает президент. – Если быть точным, вся Биг Шелл – это новый „Метал гир“». Вся вышка, простирающаяся до самого дна, призвана содействовать строительству «Арсенал гира». «Арсенал», впрочем, не подходит под описание привычного «Метал гира»: у него нет ног, а управлять им должен не один человек. Это подводная плавучая крепость, транспортирующая десятки массово произведенных «Метал гиров», которые она способна запустить для обороны; способна она и на ядерный удар. Почему «Патриоты» считают ее идеальным оружием? Потому что ее главные возможности связаны не с пулями или бомбами, а с управлением информацией.

Единственная угроза власти «Патриотов» – цифровая информация. Они планируют использовать колоссальные вычислительные мощности «Арсенала», чтобы всю ее отслеживать, цензурировать и направлять. «Патриоты» – и статус-кво, который они поддерживают, – стали синонимом американской идентичности, а значит, неуправлямая среда вроде интернета способна «потопить» построенный ими мир – и их власть. Программа, призванная воплотить эту амбициознейшую задачу, называется GW, и Эмма Эммерих – еще одна заложница «Шелл-2» – скоро ее допишет. Когда программа будет дописана, она подключится ко всем внешним сетям и начнет захват. Рейдену велят найти Эмму и остановить этот процесс. Джонсон дает ему карту более высокого уровня доступа и специальный вирус, способный отрезать GW от остального «Арсенал гира». Эмму принуждают работать на террористов, так что она наверняка согласится загрузить этот вирус. Еще нам говорят, что вирус основан на FoxDie – том самом вирусе, который ввели Снейку на Шэдоу-Мозесе, принудив его невольно убить некоторых людей, с которыми у него был контакт. Якобы тогда «Патриоты» создали вирус как защитную меру, а Оцелот якобы забыл осмотреть Снейка. Звучит знакомо.

Остается разобраться с жизнью самого Джонсона. Когда жизненно важные показатели его организма будут зарегистрированы, над Уолл-стрит прогремит ядерный удар. Президент без колебаний велит Рейдену выстрелить ему в голову

и пытается отобрать пистолет. Пока они борются, Джонсон восклицает: «Давай же! Такова твоя роль!»

Бам! Президент отшатывается с дырой в сердце.

«Вы злоупотребляете свободой слова, господин президент. Или… господин бывший президент?» – в руке Оцелота дымится пистолет. Что за ерунда!

«Президент! Зачем ты?..»

«Ах, палец, наверное, дрогнул, – сухо отвечает Оцелот. – Еще увидимся, Носитель». С этими словами он выходит из помещения. Но Рейден не успевает за ним погнаться: Джонсон хватает его за ногу.

По его словам, Оцелот сделал им одолжение. «Без свободы воли нет разницы между покорностью и восстанием. Единственный мой свободный выбор – положить конец всему этому фарсу… дай мне хотя бы эту свободу». В его словах есть важный скрытый смысл, пока неясный игроку. Но у нас много вопросов. Какому фарсу он хочет положить конец? Как его самоубийственный приказ этому способствует? Почему Оцелот выстрелил в Джонсона, тем самым отменяя ядерный удар? Его последние приказы: найти Эмму и ввести вирус – это часть плана «Патриотов» или бунт против них? Он покоряется или бунтует? По его речам ясно, что террористы выступают против злодеев-«Патриотов», но Джонсону не нравится перспектива вакуума власти, который хочет создать Солидус. Иными словами, Джонсон защищает «Патриотов». Но если Рейден введет вирус и нарушит работу GW, разве это не уничтожит их главное средство контроля?

У Рейдена есть труп и нет ответов. Думаете, полковник поможет? Разбежались. Он заявляет, что ничего не знает ни про «Арсенал гир», ни про «Патриотов» – зато рад, что президент умер, ведь это предотвратило «ядерный холокост». Но ведь речь шла не об этом. Цель несостоявшегося удара – не убить миллионы людей, а взорвать боеголовку высоко над Манхэттеном, уничтожив его электронику, «освободив» его и всю Америку от экономической хватки «Патриотов». Рейден этого не высказывает, но сообразительному игроку есть о чем задуматься. А Рейден больше волнуется о том, можно ли верить информации, полученной от предателя-президента. Полковник замечает, что раз тот был готов умереть, то вряд ли врал.

Добавляет Рейдену раздражения и звонок Снейку. Оказывается, Снейк и Отакон уже знали про «Арсенал», а ему не сказали, потому что «он не спрашивал». Эту информацию они выяснили, пока Рейден «разбирался с чокнутым подрывником», что лишний раз напоминает нам, насколько поганой была та

часть игры. Пока Рейден сражался с жирным неудачником на роликах, Снейк разбирался в важной тайне – без чьих-либо приказов. Еще Снейк понял, что все это было подстроено аж два года назад, на танкере. Он показывает Рейдену скриншоты статьи с сайта «Инфофрик» под заголовком «Разработка нового оружия США?» И да, рядом с текстом красуется одно из их фото. Их с Отаконом обвинили в инциденте, но на самом деле – сделали козлами отпущения, чтобы скрыть правду. На другом сайте мы видим другое фото – танкера – с заголовком: «Худший экологический теракт в истории». Третий сайт: DML Cable News Site – и фото Снейка, стоящего у тела Ольги, с подписью: «Теракт на танкере». Рейден узнает фото, ему известны слухи о том, что все это организовал Снейк. Еще он утверждает, что проходил миссию с танкером в VR, хоть Снейк и сомневается, что ее симуляция была точной. Любопытно, кто мог в принципе создать для Рейдена такую симуляцию и от чьего лица он переживал события, если учесть, что официально Снейк считается террористом, а танкер якобы перевозил только нефть. Нам рассказывают реальную историю про танкер (в той главе игры, что мы уже прошли) и объясняют, что Снейка туда заманили и хотели убить, потому что после Шэдоу-Мозеса он стал героем общественности. Одной из многих целей произошедшего было уничтожение его репутации и всего, что он символизировал.

Снейк говорит Рейдену, что они зря тратят время на пустую болтовню, ведь террористы все еще могут использовать огромный запас обычных боеголовок, расположенных в «Арсенале», и президент тут не нужен. «Ага, – говорит Отакон. – Если противник доберется до этих боеголовок…» Но он не заканчивает мысль. Как и в случае с полковником, неясно, что, с его точки зрения, случится. Но оба согласны, что Рейдену нужно продолжать операцию и найти Эмму, за что он и берется.

ВАМП И ЭММА

К этому моменту сюжет наконец-то стал в самом деле интересным, хотя сходства с историей на Шэдоу-Мозесе по-прежнему немало. Рейден уже спас двух заложников, и оба умерли на его глазах. Встретился с киберниндзя, называющим себя «Глубокая глотка» и дающим советы, сражался с авиасредством при помощи «Стингера» в стесненной обстановке, отключал ток на полу «Никитой». А еще он имеет при себе вирус, основанный на FoxDie. Дешевая маскировка Снейка под «Плискина» напоминает, как Ликвид прикидывался Мастером

Миллером. Оцелот даже называет его «носителем», как и Снейка в пыточной камере, намекая, что ему было известно про FoxDie. Когда Кодзима хочет, он умеет закрутить сочную драму – и сейчас начинает демонстрировать нам этот талант, несмотря на хватания за пах и унижения Рейдена.

Из-за того, какое все знакомое, нам проще принять дальнейшее развитие событий. На Шэдоу-Мозесе мы, не сумев спасти заложников, вводили в компьютер карту PAL – а здесь нам нужно ввести вирус, смутное сходство присутствует. Если игроку хватит безумия поразмыслить над аналогией, он может увидеть тут мрачный намек: в прошлый раз карта оказалась обманкой и приемом реверсивной психологии – мы не деактивировали «Метал гир», а, наоборот, активировали его. Но сейчас-то у истории нет оснований повториться?

Проплыв среди обломков и найдя незатопленную секцию, Рейден сталкивается с новой серьезной проблемой: Вамп вернулся. На сей раз он сидит скрестив ноги на поверхности воды в помещении, где выталкивающая сила жидкости равна нулю. Он поднимается, делает сальто и скользит по воде, будто та тверда, отрицая все законы реальности. Если раньше в его движениях по воде было хотя бы подобие реальной физики, то теперь пропало и оно. Рейден несколько раз стреляет, и Вампу не удается полностью увернуться: одна из пуль царапает ему щеку. Его это забавляет. Он говорит, что большинство людей выдают, что собираются сделать, напряжением мышц, но у Рейдена все иначе. Еще он зачем-то рассказывает нам о том, что у «Мертвой ячейки» в рукаве есть еще одна ядерная бомба («из очищенного водорода»), о которой Солидус даже не знает. «Мертвая ячейка» планирует нанести удар по американцам, которые поверили в клевету против них, тем самым их предав. Когда дело доходит до битвы, он ныряет под воду и плавает с невероятной скоростью, как рыба. Желая атаковать, он выскакивает и запрыгивает на перила. Если Рейден упадет в середину водоема, то немедленно умрет, а чтобы увернуться от ножей, которые кидает Вамп, потребуется изрядная ловкость. Порой вокруг Вампа возникает оранжевое сияние, намекающее на мистические силы. А когда он кидает в тень Рейдена особый нож, того пригвождает к месту! Снейк по «Кодеку» предполагает, что это некий психосоматический фокус и Рейден может освободиться, если попытается.

Когда Вамп плавает, по нему можно бить из гранатомета, а когда прыгает по перилам – стрелять. В любом случае рано или поздно он падает в воду с ревом и бульканьем. Еще один короткий заплыв – и вот мы добираемся до спрятавшейся

в шкафчике Эммы. Нам надо доставить ее к центру «Шелл-1»: именно там находится лифт, ведущий в «Арсенал». Эмма накачана наркотиками и смертельно боится воды, поэтому нам нужно всюду водить ее за руку – и плыть, обнимая. С Биг Шелл происходит эвакуация, так что противников попадается не так уж много, но все равно тащить Эмму непросто. Еще она боится насекомых, вьющихся в некоторых частях вышки, и чтобы она согласилась пройти дальше, Рейдену приходится сперва проложить ей дорогу аэрозолем. И пока мы держим ее за руку, мы не можем использовать никакое оружие, так что приходится выбирать между драками и сопровождением.

Впрочем, свой вклад Эмма вносит. У нее есть сведения о том, как «Патриоты» собираются контролировать информацию. По ее словам, GW способен использовать бэкдор, который массово установили во многие места в конце века, когда все боялись «ошибки Y2K». Правительство США разослало по миллионам серверов и домашних операционных систем «заплатку», но тогда же на них проникла и подсистема, дающая доступ ко всем данным, которыми обмениваются сети. Скоро систему активируют, но, по словам Эммы, она еще не завершена. Планируется некий финальный тест, который позволит искусственному интеллекту GW понять, какую информацию подвергать цензуре, а какую нет. Без этих ключевых данных GW не сможет вычислить наилучший план действий в любой ситуации.

Нормальным способом до «Шелл-1» не добраться. Приходится идти вдоль заграждения у основания распорок. Пара спускается на уровень моря по гигантской лестнице как раз вовремя, чтобы увидеть закат. К тому времени они уже немного пофлиртовали, но химия между ними так себе; Эмма – такое же бледное подобие Мэрил, как Рейден – Солида Снейка. На воде от заграждения отходит понтонный мост, соединяющий разные строения; Эмма легкая и может по нему перейти, так что Рейден убеждает ее перебраться на «Шелл-1», пока он прикроет ее с расстояния снайперской винтовкой. Этот план они сочиняют вместе со Снейком, и Рейден заявляет, что «сталкивался с аналогичной ситуацией на Продвинутом уровне – 2 во время VR-тренировки по PSG-1». Ну вот, опять. Забавно, что этот уровень и правда есть в VR Missions – и ситуация там правда похожая: мы одни на небольшом островке, а противники патрулируют точки в отдалении на разной высоте. Кодзима в Metal Gear Solid 2 часто апеллирует к прошлому опыту игрока и играет с ним, а теперь приводит прямой пример.

Наконец секция с защитой Эммы заканчивается, и тут

происходит немыслимое. С небес падает Вамп, со шлепком приземляется на поверхность воды, отскакивает назад и приставляет к Эмме нож. Дальше его план, кажется, не заходил – он просто удерживает ее; но игроку важно по ней не попасть. Последний выстрел попадает Вампу в лоб, как первый; он отлетает назад и падает в воду. Увы – кажется, он таки успел ранить Эмму в живот. Она падает. Снейк, прикрывавший нас огнем снайперской винтовки с дальнего конца заграждения, бросает эту самую винтовку, берет пистолет, выходит на мост и поднимает девушку. Как ни странно, ему это удается, хотя вся суть миссии с прикрытием состояла в том, что понтоны не могут удержать более одного человека за раз. Рейден пересекает мост и оказывается в знакомых строениях – но теперь у него карта с более высоким уровнем доступа. Далеко уйти нельзя, потому что активация «Арсенала» автоматически заперла Биг Шелл, но времени на это в любом случае не было бы – Эмма умирает, и Рейдену нужно срочно принести ей диск. Разумно было бы отдать его сразу, но что поделаешь. Плохое планирование.

Добравшись до подвала «Шелл-1», игрок видит, как Снейк и Отакон пытаются обработать рану Эммы. Когда диск вставляют, сперва все идет нормально, но потом – вот так неожиданность! – что-то сбивается: система запускает антивирус. Загрузка замирает на 90 %, но беда не только в этом. Все должно было сработать – а значит, вирус, по всей видимости, изменили «Патриоты» – когда-то до того, как Джонсон дал его Рейдену. Эмма в беспамятстве и не понимает, что происходит. Ее волнует только брат, Хэл. Видите ли, я упустил из виду странный побочный сюжет про этих двоих, что развивался все это время. У них сложные отношения сводного брата и сестры, которые когда-то в юности были почти романтическими: два безнадежных гика-одиночки, сидевших вместе «в домике», чтобы друг друга утешить. Ее настоящая фамилия – не Эммерих, а Данцигер. Их отношения с Хэлом испортились, потому что однажды он не смог спасти их с отцом от утопления. Особенно неловко это потому, что он не услышал криков о помощи, занимаясь сексом с ее матерью. Впрочем, и отец его на самом деле не тонул – это было самоубийство. Вот уж семейка так семейка. После этой истории Хэл порвал отношения с семьей и отправился смотреть аниме и строить «Метал гир REX», а она выучилась хакерству и программированию искусственного интеллекта. Системы «Арсенала» она разработала в качестве мести, когда правительство рассказало ей, что ее брат борется с «Патриотами»; но в последнюю минуту она признается, что ею двигала не месть, а любовь. Она хотела стать к нему ближе и надеялась, что, если

она создаст нечто серьезное, Хэл увидит в ней женщину, а не маленькую сестричку. Хэл постоянно зовет Эмму детским прозвищем «Э. Э.», а ей это не нравится. Она тихо просит звать ее Эммой.

«А что не так с „Э. Э.“?» – спрашивает он. Она снимает с него очки, но потом ее руки падают на землю. Она умирает в его объятиях – и уже не слышит, как он, рыдая, повторяет: «Эмма». На фоне мы видим быстрый флэшбек к Снайпер Вульф на Шэдоу-Мозесе: он говорил там, что вечно остается в живых.

За это время Снейк и Рейден вычислили, что в «Арсенал» невозможно попасть изнутри Биг Шелл, потому что вход сокрыт, если только его не откроют с той стороны. Отакон и Снейк исполняют некое многоступенчатое рукопожатие настоящих братанов и обнимаются. Отакон уходит, чтобы сесть за штурвал вертолета и спасти заложников, а Снейк собирается пробраться в «Арсенал» и уничтожить всю армию Солидуса. Но как? Они заперты снаружи. Снейк возвращает Рейдену диск, а потом вдруг говорит: «Можно выходить!»

С потолка спрыгивает Мистер Икс. Рейден изумлен и сбит с толку.

«„Арсенал“ скоро стартует, – говорит он. – Нужно, чтобы ты позаботился еще кое о чем. Не подведи нас на сей раз».

«Снейк, что происходит?!»

Опытный герой смотрит на него во все глаза. «Пора баиньки, Рейден». Тот тянется за пистолетом, но ниндзя приставляет клинок ему к горлу. «Я бы не советовал», – говорит Снейк.

«Ты переметнулся?!»

«Переметнулся? Не припоминаю, чтоб я был на твоей стороне».

Ниндзя нажимает на шлем – и мы видим, что это не он, а она: Ольга Гурлукович в киберкостюме! «Ну что, готов вздремнуть?» – спрашивает она и бьет его в грудь рукоятью меча, посылая по его телу электрические разряды. Он падает и теряет сознание. Последнее, что мы видим, – Снейк и Ольга вместе.

ПРОЩАЙ, БИГ ШЕЛЛ; ЗДРАВСТВУЙ, «АРСЕНАЛ»

Хидео Кодзима подставил нас по полной. Мало того что мы не играем за Солида Снейка. Всю игру мы мечтали о том, как круто поработаем с ним в команде; а теперь это. Мы стремились выполнить миссию, чтобы снова с ним встретиться и побольше о нем узнать. А теперь нас предали – и даже хуже: он никогда и не был нашим союзником! Это удар под дых. Снейк с самого

начала догадался, что Рейден невольно играет на стороне «Патриотов», и только притворялся нашим напарником на случай, если мы пригодимся? Если так, то какую роль играет в этом Ольга? Она-то точно работала на «Патриотов». Мы понятия не имеем, что ждет нас дальше; единственная зацепка – ее слова о том, что нам что-то еще нужно выполнить. Что бы это ни было, сюжет сошел с рельсов. Наступает ночь, и Биг Шелл разрывает на части. «Арсенал» отделяется от остальной структуры. Заложников увозит на вертолете Отакон.

Потом мы видим череду неясных огней – в черно-белых тонах, как все флешбэки в игре. Кажется, это ровно то же изображение, что Снейк видел в камере пыток на Шэдоу-Мозесе. Мы слышим голоса Солидуса и Оцелота. Они знают, что Ольга его захватила. Они пытались выяснить прошлое Рейдена, но его нет ни в одной правительственной базе данных. «Это несуществующий оперативник из несуществующей организации», – говорит Оцелот.

Солидус не удивлен. Он заявляет, что знает, кто такой Рейден. Звучит приказ, стол поворачивается – и да, это зернистые кадры из игры для PlayStation 1, перед столом стоит Ликвид Снейк, а уже через пару секунд экран темнеет. Когда наше зрение вновь проясняется, мы по-прежнему смотрим на мир глазами Рейдена, а над нами стоят Солидус и Оцелот – в комнате, являющейся точной копией пыточной камеры Шэдоу-Мозеса.

«Давно не виделись, а, Джек-потрошитель?» – с намеком спрашивает Солидус. Оцелот удивлен, что они с Рейденом как-то связаны. Солидус тянет к Рейдену новые механические щупальца своего костюма: одним хватает его за горло, а другое приставляет к лицу, кажется, сканируя мозг. «Высокая концентрация имплантов в мозгу», – констатирует он. Ситуация предельно дикая даже по меркам Metal Gear. «Твою память тоже меняли?» Чтобы не задохнуться, игрок должен быстро нажимать треугольник – иначе умрет. В отличие от пыток в Metal Gear Solid, здесь нет возможности сдаться и избежать мучений. У Солидуса теперь тоже повязка на одном глазу, что делает его почти точной копией Биг Босса.

Итак, после эмоционального удара – предательства Снейка – нас ждет интеллектуальная пощечина. Предположим, что существует технология, позволяющая управлять механическими щупальцами костюма при помощи силы мысли; но на самих щупальцах нет ничего, что напоминало бы датчики, лишь дыры и крюки. Ну ладно, допустим, это невидимые встроенные датчики. Их по умолчанию добавляют к костюмам со щупальцами – или добавили лично для Солидуса на случай такой

вот ситуации? Эти чудо-датчики ищут только импланты – или с их помощью можно полностью прочитать мысли Рейдена? Да и какой датчик в мире позволил бы просто навести щупальце на чью-то голову и неким чудом узнать его мысли без промежуточных инструментов – хотя бы какого-нибудь дисплея? Это почти так же нелепо, как волшебные способности Вампа. А безумнее всего – что происходит это в пыточной камере на Шэдоу-Мозесе.

«Это мой сын. Я всему его научил».

Мы видим Рейдена по пояс; руки его прикованы к столу, как когда-то руки Снейка. Торс его тоже оголен. На груди его, кажется, вытатуирован небольшой абзац текста. На шее болтаются солдатские жетоны.

«Джек. Не думал, что снова тебя увижу…»

«Ты… меня знаешь?»

По словам Солидуса, именно он, воинственный клон Биг Босса, дал Рейдену все: от имени до навыков. Это было в 80-е, во время гражданской войны. Мы видим Рейдена ребенком – рядом с темнокожими сиротами войны. Оказывается, он был так хорош в убийствах, что его звали Белым дьяволом и Джеком-потрошителем. После войны он сбежал, но его завербовали «Патриоты».

Солидус и Оцелот решают использовать Рейдена (пока неясно как). Солидус уходит в приподнятом настроении, когда Оцелот отмечает, что он «точная копия Биг Босса». Нам сообщают, что старый садист находит ситуацию «весьма ностальгичной». Рейден спрашивает, где они, и Оцелот сообщает: «В „Арсенал гире“, конечно. – Пауза. – А еще – в воспоминании о Шэдоу-Мозесе». Рейден не отвечает на эту странную реплику. Теперь мы видим, что он совсем голый – из одежды на нем только жетоны.

«Это я забираю, – говорит Оцелот, доставая из кармана диск. – Тебе ведь он больше не понадобится, верно?» В комнату заходит Ольга; Оцелот прощается.

Ольга остается с Рейденом наедине, но ее совершенно не волнует, что он обнажен. Говорит она по делу – рассказывает свое видение событий после крушения танкера. Вместе с солдатами отца она присоединилась к русской преступной группировке, которой, как выяснилось, управляли «Патриоты». «Патриотам» принадлежала и больница, куда она легла рожать; прийдя в себя, она обнаружила, что ребенок пропал, и с тех пор работает на «Патриотов» в надежде вновь его увидеть. Ага – очевидно, «Патриоты» управляют и российскими больницами. На всякий случай.

Рейден спрашивает ее о сотрудничестве со Снейком, и она

отвечает, что еще недавно, на Биг Шелл, с ним сражалась – но узнала, что он невиновен в гибели ее отца.

«Ты сражалась со Снейком?! Когда?»

«Ну… пока ты держался за руки с той девушкой».

Ах ты ж! Кодзима снова делает нам больно, напоминая, как унылы и неинтересны задачи Рейдена по сравнению с крутой миссией Снейка. Как Фэтмена низвели до «чокнутого подрывника», так и миссия по спасению Эммы стала «держанием за руки с девушкой» – это доказывает, что Кодзима специально задумал ее отстойной, чтобы поиздеваться.

> АХ ТЫ Ж! КОДЗИМА СНОВА ДЕЛАЕТ НАМ БОЛЬНО, НАПОМИНАЯ, КАК УНЫЛЫ И НЕИНТЕРЕСНЫ ЗАДАЧИ РЕЙДЕНА ПО СРАВНЕНИЮ С КРУТОЙ МИССИЕЙ СНЕЙКА.

Ольга объясняет, что им со Снейком обоим выгодна кооперация. Снейк хочет остановить террористов, а миссия Ольги – помочь Рейдену с тем же. Если Рейден провалится, ее ребенка убьют – того самого, которым она была беременна в главе «Танкер». Ребенок – у «Патриотов», так что она вынуждена подчиняться. Но все не так просто. Надеются ли «Патриоты», что она убьет Солидуса? Нет.

«Ты прямо как я… мы пешки…»

«В чем?»

«В „Плане З-С“…»

«Рано или поздно ты поймешь, но вот вынесешь ли правду?»

Она обрывает разговор, уходит и освобождает Рейдена. Но сперва подходит к нему и сильно бьет в живот – очевидное проявление враждебности для камер наблюдения. Еще этот момент пародирует очень известную сцену на Шэдоу-Мозесе, когда Снайпер Вульф эротично провела рукой по торсу Снейка, точно так же прикованного к пыточному столу.

Прежде чем мы сможем насладиться невероятной возможностью побегать по локации совершенно голым Рейденом, нам звонит Роуз. Она расспрашивает о невероятной предыстории, которую рассказывал Солидус. Рейден внезапно говорит, что ему постоянно снятся кошмары, из которых он постепенно собирает головоломку, что она понятия не имеет, каково ему. Роуз недоумевает, почему он с ней ничем не делился. А описание Рейдена все красочнее, он рассказывает в деталях о распорядке дня детей-солдат – например, о том, как их принуждали смотреть голливудские боевики и как подмешивали в еду порох. Он ругает себя за то, что не задался вопросом, почему его послали на операцию, как задался Снейк. Теперь он винит в этом свою

детскую дрессировку – его вынуждали бездумно слушаться приказов, накачивая наркотиками и манипулируя. Роуз плачет – ей жаль, что он не сказал правду.

«Какую правду? Что я убийца – и всегда был?»

«Нет, нет», – всхлипывает она.

«Больше всего в мире я ненавижу свое прошлое. Я не хотел, чтобы ты – или кто угодно другой – о нем знали. Теперь я понимаю, почему на эту миссию послали меня. Никто, кроме меня, не может с ним сразиться – убить его. Для этого мне и хранили жизнь. Как только я увидел Солидуса, я понял». Интересное заявление.

На фоне играет прочувствованное фортепиано, подчеркивая трепетность слов Рейдена; вместо высокомерного хама, пытающегося подражать Снейку, он вдруг становится трагической фигурой. Его неловкая, неискренняя вежливость с Роуз теперь нам понятна – это механизм самозащиты, нужный, чтобы скрыть невыносимые тайны прошлого. Она пытается его поддержать, посочувствовать ему, однако он отталкивает ее, предпочитая одинокую жалость к себе. Роуз говорит, что все равно его любит – даже таким; «Пожалуйста, поверь мне». Она хочет разделить его бремя – но он отвечает, что это невозможно. Нельзя разделить бремя колючего характера – того самого, что как раз приближает Рейдена к его кумиру. Роуз замечает, что и сама была не совсем откровенна по поводу своего прошлого, но Рейден ее игнорирует и продолжает говорить о себе – как много для него значат их отношения. Но жениться, как ей бы хотелось, он не может из-за прошлого. Она плачет и просит его замолчать.

Эти повороты идеально готовят нас к последнему акту игры, где Рейдена в прямом и переносном смысле разденут, лишив старой личности, и предложат нам новую, совершенно фальшивую, чтобы проверить, будем ли мы и дальше играть за Рейдена. «Костюм черепа» у нас отбирают – а вместе с ним отбирают и видимость того, что мы новобранец «Гончих». Остаются солдатские жетоны, но мы не знаем, что на них написано и, соответственно, кто мы. Если верить тому, что только что прозвучало, Рейден – опытный ветеран. Тогда его постоянные ссылки на тренировки в VR звучат особенно странно, но, допустим, тому виной импланты в мозгу. Память возвращается – и более того: Рейден полагает, что его взяли на эту миссию, потому что он очень крут, опытен и имеет основания мстить Солидусу, а не потому что он доверчивый придурок, не задающий вопросов. Откровения Ольги не оставляют сомнений в том, что он работает на «Патриотов», но сам Рейден на этом не застревает. Не застревают и игроки – им неприятна мысль, что ими

манипулируют, и они всеми силами стремятся вернуть достоинство, чего-то добившись. Мы все еще хотим уверовать в свою миссию, и теперь нам дали новый повод: чистая жажда мести – а то и фаталистичная вера в то, что схватка с Солидусом неизбежна.

Если говорить о сценарии, именно здесь Рейден превращается из персонажа-пустышки, на которого нам полагается себя проецировать (мы ведь даже личные данные вводили), в персонажа с биографией, мотивацией и воспоминаниями, от нас далекими. Теперь он Джек-потрошитель, крестник идеальной копии Биг Босса. С самого начала Биг Шелл сюжет чередовал унижения с гипертрофированной реализацией наших фантазий, и переходы все контрастнее. Здесь, в пыточной камере Шэдоу-Мозеса, они буквально мельтешат. Снейк нас предал; Солидус назвал сыном; Ольга говорит, что мы пешки в «Плане 3-С»; Роуз умоляет позволить ей нас любить; Снейк ждет нас впереди, он союзник; но искать его нам придется голым и безоружным. Нам в прямом смысле приходится прикрывать причинное место руками – взять врага в захват или уцепиться за выступ мы не можем. Зато можем делать «колесо» – прекрасная картина. Еще можем лечь на землю и ползти. Будьте готовы к неописуемым впечатлениям.

Итак, у нас опять не осталось ничего крутого – остается цепляться за биографию Рейдена. Хотя бы затем, чтобы метафорически в нее нарядиться. Его сопливая история возвращает нам хоть сколько-то достоинства.

М-МИССИЮ НАДО ПРОДОЛЖАТЬ

Выйдя из пыточной камеры Шэдоу-Мозеса, мы оказываемся в «Тонкой кишке» «Арсенал гира». На фоне играет странная новая музыка, и нам наконец-то звонит полковник. Но что-то не так. Сперва его голос искажают помехи – хотя «Рейден, как слышно» он говорит нормально. А потом он переключается на странный монотонный голос без интонаций: «М-миссию надо продолжать».

«Я лишился снаряжения. Мне надо найти Снейка», – говорит Рейден как ни в чем не бывало.

Голос полковника приходит в норму, если не считать периодических помех: «Симуляция его не учитывает. Оставь его».

Рейден говорит, что мало что может сделать голым, «особенно при такой температуре».

Все это время на экранчике между лицами персонажей мы видим «Тонкую кишку». Это темная, синеватая локация,

напоминающая интерьеры Шэдоу-Мозеса. Поет хор, так что и музыка его напоминает. Солдаты противника стали сильнее, теперь на них футуристичные костюмы ниндзя, а вооружены они переносными пулеметами и мечами. Они называются «тэнгу». У тэнгу есть уникальные анимации и тактические приемы, которые соответствуют их напоминающему ниндзя облику, например они умеют запрыгивать на высокие точки и спрыгивать оттуда. Названия новых локаций теперь пишутся и на английском, и на японском – даже игровой интерфейс бунтует! А если мы все еще сомневаемся, меню паузы развеивает сомнения. Тех, кто привык заглядывать туда в поисках карты, ждет разочарование: карта сменилась изображением змеи, пожирающей собственный хвост и обвитой вокруг гигантской черепахи; на черепахе стоят слоны с полусферой мира на спинах. Это мифологическое изображение не очень крупное, так что в деталях его не рассмотреть, но посыл понятен: искажается сама реальность. Сейчас, под конец игры, нам особенно неуютно от образа змеи, пожирающей собственный хвост.

Рейден говорит, что его снаряжение, «вероятно», у Снейка, но полковник это игнорирует и повторяет приказ: уничтожить Солидуса и его людей и «добыть „Арсенал“ в целости». Стоп, а это откуда взялось? Может, игрок и не заметил оговорки полковника – но Рейден заметил. Он тут же в нее вцепляется. «Полковник, вами командуют „Патриоты“?»

«Твоя роль – то есть миссия – проникнуть в строение и обезвредить террористов», – отвечает тот.

«Моя роль? Почему вы это повторяете?»

«А почему нет? Это что-то вроде ролевой игры. Суть в том, чтобы ты сыграл свою роль – и я ожидаю идеального исполнения!»

Четвертая стена разлетается вдребезги.

«Полковник, я тут кое-что вспомнил».

«Что?»

«Мы с вами никогда не встречались лично. Никогда».

Полковник фыркает. «Заверши миссию в соответствии с симуляцией!»

«Полковник, кто вы?»

«Хватит вопросов. У нас Розмари».

«Что вы имеете в виду?»

«Отбой».

Как бы вы до сих пор ни воспринимали игру, тут трудно не занервничать. Что вообще происходит? Рейден стоит совершенно голый в локации, названной в честь сегмента пищеварительной системы; ему велят пробраться мимо технологичных ниндзя

в имитации Шэдоу-Мозеса, а полковник, похоже, – тоже имитация реального, и он создан теневым правительством, которому нам стоило бы противостоять! Вся наша миссия была жестокой издевкой – не только «Патриотов», но и самого Кодзимы. Но зачем? Зачем ломать четвертую стену и говорить нам, что мы играем в игру? Конечно, кого-то это позабавит, как и дурашливость игры, но подлинным фанатам серии от такого станет дурно.

В «Арсенале» Кодзима заводит шутку максимально далеко – даже дальше прямой деконструкции. Герои размывают грань между повествованием и метаповествованием, открыто обсуждая, что они «находятся в воспоминании о Шэдоу-Мозесе» и что «роль» игрока в этой «ролевой игре» – «проникнуть в строение и обезвредить террористов». Выбор слов настолько безлик, что им можно описать сюжет любой части Metal Gear. Это издевка над самим рецептом. Покуда Кодзима не отходит от шаблона, мы будем «идеально исполнять», как требует полковник, и чувствовать, что все делаем правильно, ведь мы повторяем одни и те же действия. И вот вопрос: может ли игра нас как-то переубедить? Насколько мы влюблены в фантазию о Metal Gear? Игрок всегда мечтает об удовлетворительном финале – он ведь был паинькой и все сделал, как сказали, даже если было сложно. Но пока что все становится только хуже, а удовлетворения все меньше. Вот и Рейден отказывается бросить миссию, хотя уже совершенно очевидно, что он лишь пешка «Патриотов». Его миссия – доставить им «Арсенал» в целости, но вперед он движется по иным причинам. В сущности, его миссия мало чем отличается от серии тренировок в VR, где он почувствовал себя «прям легендарным наемником», только она не случайная. Мы выполняем приказы злых «Патриотов» и пытаемся обосновать это тем, что защищаем ребенка Ольги и миллионы невинных, которым, по словам Вампа, грозит опасность. И Розмари (подумать только).

Впрочем, первостепенная задача – найти какую-нибудь одежду. Если мы встретимся со Снейком, все проблемы решатся, верно? Нужно просто верить.

Пробраться мимо тэнгу очень непросто. Без привычных инструментов, например пистолета с глушителем, позволяющего тихо снимать врагов издалека, придется полагаться на базовые навыки скрытности. Тэнгу быстрее обычных солдат, а радиус зрения у них выше, так что любую ошибку они сурово наказывают. Если нас заметят, сбежать, спрятаться или победить в драке почти невозможно. Нервирует и музыка – хрипловатый женский голос звучит в ключевые моменты, а потом вдруг

затихает, как завывание призрака. Если выйти из «Тонкой кишки», а потом вернуться, название локации будет меняться: «Город Фунабаси» или «Нью-Йорк, 52-я стрит». Ах да, и у всех под ногами светятся шестиугольники. Помните их? Они были одной из броских черт уровней в виртуальной реальности, где тренировался Рейден. Совпадение? Вряд ли. Свечение вызывают и Рейден, и противники, так что вся локация кажется виртуальной. Стоит обратить внимание и на то, что по всей «Тонкой кишке» раскиданы странные кубические преграды, вроде бы не служащие никакой цели. Больше ни в каких локациях мы не видели такого бессмысленного дизайна уровней. Это уровни, как в VR. Эти преграды не похожи на ящики, что мы видели раньше. Текстуры на них – что-то невыразительно-технологичное, их можно принять за что угодно.

Лестница на краю локации ведет нас на узкий мостик к главной зоне. Это что-то вроде ангара для массово произведенных «Метал гиров RAY». Вокруг них летают цифровые интерфейсы – где их источник, неясно.

В таких ограниченных локациях у нас меньше возможностей, что мотивирует игрока выучить маршруты, поведение охраны и действовать стратегично. Но если вам придет в голову позвонить полковнику и попросить помощи, ждите разочарования. А если не хотите с ним говорить – он позвонит сам, когда мы доберемся до какой-то невидимой точки.

«Рейден, немедленно выключи игровую консоль!»

«Что вы сказали?»

«Миссия провалена! Немедленно отключи питание!»

«Да что с вами!»

«Не волнуйся, это все игра. Игра, как обычно», – заверяет полковник.

Внезапно в диалог вступает Роуз. Выглядит и звучит она совершенно нормально. «Если играть так близко к телевизору, посадишь зрение».

«Да о чем вы?!» – недоумевает Рейден. Прямо ему не ответят. Итак, теперь мы смотрим серию «Сумеречной зоны»[103]. Нас либо интригует перспектива очередных уловок и игр разума, либо возмущает наглость игры-блокбастера, осмелившейся читать нотации о том, как далеко от телевизора нам сидеть. Большинство игроков никогда раньше не сталкивались ни с чем подобным в играх, если не считать Психо Мантиса, просившего нас положить контроллер на пол и считывавшего карту памяти, тем самым ломая четвертую стену. Но для тех, кто помнит оригинальную Metal Gear для MSX, происходящее – почти оммаж. Помните? В самой первой игре Кодзимы Биг Босс велит Снейку

выключить MSX, когда тот заходит слишком далеко. В той игре Биг Босс был начальником Снейка и одновременно главой противников. Что-то похожее происходит и здесь, хоть и под другим предлогом.

Полковник не отвечает Рейдену, а вместо этого рассказывает историю. Говорит, ехал он домой в прошлый четверг – и увидел в небе сияющий оранжевый объект. Двигался объект «крайне беспорядочно» и вдруг ярко засветился. Очнулся полковник дома. «Как думаешь, что со мной было?..»

На это Рейден может ответить лишь: «А?»

«Ладно, забудь…» – полковник явно обижен. Вызов обрывается.

С этого момента Рейден будет часто получать вызовы по «Кодеку». Игрок сам решает, отвечать ли, но до сих пор нас приучали всегда это делать, так что вряд ли он их пропустит. В первом полковник говорит Рейдену:

«…Проникни…»

«…в крепость противника…»

«…Аутер-Хэвен!»

«…Уничтожь…»

«…главное оружие…»

«…„Метал гир“!»

На экране появляется видео игры для MSX. Это цитата. Голос полковника вновь искажен – он снова странно монотонный. Рейден не реагирует, и звонок обрывается. Потому что теперь игра тратит все силы на то, чтобы свести с ума игрока, а не продвигает сюжет и не развивает персонажей. В этом часть нашего испытания. Метамиссия.

Вскоре – новый звонок. Мы ответим? Ну конечно.

«Нет, ну серьезно, – говорит полковник, – ты уже долго играешь. Тебе что, нечем больше заняться?» Конец вызова.

Следующий: «Мое терпение на исходе. Я не могу позволить тебе и дальше решать. Я сам буду драться! Просто иди домой!»

Если, несмотря на подачу, мы все еще держимся за художественный мир повествования, то можем предположить, что «Патриоты» не хотят, чтобы Рейден продолжал операцию, но их ИИ поврежден и приводит странные аргументы. Получается реверсивная психология. Мы больше не доверяем полковнику, он стал голосом врага, так что, когда он просит нас остановиться, это только раззадоривает. В реальности (если мы вообще еще можем использовать это слово) у «Патриотов» нет причин останавливать Рейдена. Он идет убивать Солидуса и добывать им «Арсенал». Может, реверсивная психология неслучайна? Гадать уже бессмысленно.

Полковник постоянно нам звонит – если игрок задержится в локации слишком долго, он начнет повторяться. Один звонок – это просто череда японских слов в ускоренной перемотке. Другой – энциклопедическая выдержка о том, как подрезать растения в саду. Снова цитата из Metal Gear Solid – слова про то, что президент Бейкер «к югу от места, где ты взорвал стену». Интересно, что тут лицо полковника превращается в череп, что подчеркнуто другим углом обзора. Перед нами явно цифровой конструкт. «Поспеши – его надо спасти, пока код не попал к террористам», – напоминает он нам. Новый звонок: полковник признается, что видел, как из комнаты Розмари выходил какой-то парень – так, будто между ними «был интим»; а потом неловко извиняется за то, что заговорил об этом во время операции. Забавно, да? Кодзима показывает, что прекрасно знает, что уместно обсуждать на миссии, но это не мешает ему провоцировать игроков. Каждый звонок играет с представлениями о том, что игрок хочет или не хочет услышать. Рейден на это все не реагирует – реагировать теперь полагается игроку, а герой едва удерживает иллюзию своего существования.

Если мы осмелимся вдуматься в суть звонков глубже, то поймем, что они ставят под сомнение всю историю серии Metal Gear. ИИ, который говорит с Рейденом, напрямую цитирует фразы из старых игр, порой и использует видео. Мы знаем, что Рейден проходил «симуляции» как минимум Шэдоу-Мозеса – то есть они существуют где-то в цифровом формате. Рейден говорил, что VR «неотличима от реальности». Мы видим запись комической VR-миссии, где нам нужно спасти Мэрил от гигантских суперсолдат; потом полковник Кэмпбелл дословно цитирует место, где он велит Снейку добыть PSG-1 для схватки со Снайпер Вульф. Видим Мэй Лин из режима фотокамеры в VR Missions: она стоит на голографической сцене и позирует, а полковник повторяет пословицы, которые она говорила на Шэдоу-Мозесе. Приятные, важные воспоминания игроков шинкуют в мерзкий винегрет. Дополнительно все осложняет цитата из *Metal Gear: Ghost Babel* – эта игра не часть официальной истории серии. Она там откуда?

Любимый звонок аудитории – апогей ахинеи, который Пол Эйдинг излагает с блестяще прочувствованной интонацией. «Говорят, замечательно, когда фиолетовый плюшевый червь открыто моргает на камень Харакири с камертоном в пространстве болтовни. Мне нужны ножницы! 61!» В менее знаменитом звонке полковник просто трижды кричит «Ла-ли-лу-ле-ло!»

В ПУЧИНУ БЕЗУМИЯ

Когда мы выходим из «Тонкой кишки» (или с «52-й стрит», если вам так больше нравится), поток слов не прекращается, но нам хотя бы дают передышку от тэнгу. Теперь мы находимся в очень длинном коридоре без выхода – «Восходящей кишке». Ну ясно, куда она ведет…

Это круглый в сечении коридор с приглушенным светом, в котором едва видны трубы вдоль стен по обеим сторонам. Северный и южный концы коридора заперты, так что нам остается только носиться туда-сюда или изучать окрестности. Мы даже не можем вернуться в «Тонкую кишку». Сбежать не выйдет: здесь нет ни люков, ни скрытых дверей, ни выходов вентиляции. Коридор замурован. Парящие интерфейсы, которые мы видели перед RAY, здесь тоже есть, но теперь они как-то странно вращаются вокруг самого коридора. Не внутри, а снаружи, за трубами, стенами и полом. Мы видим там какие-то фигуры и текст – как будто стены коридора сделаны из какого-то прозрачного материала. Но это не так, и совершенно неясно, почему мы что-то сквозь них видим.

Отчаяние нарастает. Смириться с безумием полковника очень сложно – это настоящая психологическая пытка. У нас больше нет внятной цели, и нам неясно, как поступить правильно. Лучше стоять на месте или бегать туда-сюда? Дальше дергать двери (вдруг они неожиданно откроются?) или оставить их в покое? Отвечать на проклятые звонки или игнорировать их? Нас уже тошнит от глупости полковника, но мы не можем пропустить ни один звонок – ведь какой-нибудь из них может оказаться нормальным и полезным. Мы впервые ощущаем, что, если бы игра захотела, она могла бы просто взять и оборваться прямо здесь. Раньше нас не останавливали ни сложные испытания вроде тэнгу, ни исчезновение оружия и предметов. У нас всегда был шанс победить врага и продолжить – пусть даже не с первой попытки. Но теперь мы действительно застряли, здесь некого побеждать. Побеждены мы.

Может закрасться подозрение, что здесь нас должен был встретить Солид Снейк. А верни мы себе вещи, одна из карт доступа могла бы подойти к двери. Это испытание нашей веры в Снейка и в игру.

Если запастись терпением, в конце концов нам позвонит – но не полковник, а Роуз. Она просит у Рейдена прощения. Оказывается, их встреча год назад не была случайной: «Патриоты» подослали ее за ним шпионить. Рейдену противно, он спрашивает, был ли их секс тоже частью работы. Роуз пытается убедить его, что действительно влюбилась, хоть и была агентом «Патриотов», а значит, их отношения реальны. Она докладывала

«Патриотам» все подробности его жизни, говорит Роуз, и нет ей прощения, но это не отменяет ее чувств. Рейден жалеет себя и говорит, что теперь понятно, почему ее добавили в команду поддержки в последнюю минуту. Они будто не слышат друг друга. Чтобы соответствовать его вкусам, утверждает Роуз, она переделала себя: цвет волос, манеру двигаться, даже темы для бесед подогнаны под него. «Ты говорил, что обожаешь мои волосы и глаза. Но они ненастоящие».

«Должно быть, ты изучила мой психологический профиль под микроскопом».

«Это была моя работа», – оправдывается она.

«Отличный спектакль – я купился с потрохами», – в его голосе звучит невероятная горечь.

Она надеялась, что Рейден разглядит за иллюзией ее настоящую. Ей было больно разыгрывать искусственный роман. «Лгать себе даже тяжелее, чем тебе, – говорит Роуз. – Чем больше ты любил меня, тем это было больнее – я ведь знала, что ты любишь всего лишь персонажа». Запомните эти слова.

«То есть и с моей стороны все было фальшивым, – отвечает Рейден. – Это была всего лишь игра, а не что-то настоящее».

«Джек…»

«Что ж, это знание делает мне лучше».

«Что?»

«Я был влюблен – или думал, что был, – в кого-то, кого не существует. Любя кого-то ненастоящего, я сам пытался быть кем-то, кем не являюсь. Человек, которого я знал, ненастоящий; это не та женщина, с которой я сейчас разговариваю. В некотором смысле это была моя ложь, а не их». Что бы это ни значило, суть в том, что нас по-прежнему не волнуют их отношения. Когда Рейден сворачивает разговор, Роуз окликает его.

«Джек!»

«Что?»

«Я… я жду… – ее голос звучит медленно и низко, как у HAL 9000 из „Космической одиссеи 2001 года“ при деактивации. – Я беременна, Джек. Твоим ребенком». Сигнал прерывается, слышны помехи.

«Роуз? Что происходит?» – так он действительно не уловил?

Начинается кат-сцена. Рейден идет к двери – будто собирается ее открыть, по-прежнему сверкая голым задом. Камера фокусируется на его босых ногах, под которыми все еще видны электрические узоры.

«Ты разгуливаешь в таком виде… удивительно», – слышим мы знакомый голос. Неужели?.. Наши молитвы услышаны!

Рейден оборачивается – ему кажется, что голос звучал за

спиной, ведь между ним и дверью явно никого нет. Остальной коридор хорошо видно – там тоже пусто. Мы отлично это видим. Затем идет крупный план лица Рейдена. Его выражение меняется. «Снейк!» – восклицает он.

И вот перед ним стоит Снейк. Да-да! Снейк не вошел через дверь, не спустился из какого-нибудь незаметного люка – он просто стоит у стены, скрестив руки. Сперва мы видим его грудь – он больше не в экипировке «котика», а снова в эластичном костюме из главы «Танкер». «Заждался?» – спрашивает он, подтверждая, что действительно только что появился и что мы правда долго тут торчим. Снейк отходит от стены с пульсирующим звуком, мы видим его спереди в слоумоушене; он стоит в полный рост и с достоинством, – в противовес сгорбившемуся от холода Рейдену, который свое сморщившееся достоинство прикрывает. Для пущего эффекта у Снейка еще и бандана развевается на ветру… почему-то. Ракурс со спины Снейка показывает их обоих, и мы убеждаемся: ветер дует откуда-то у него справа, хоть там и стена. С первого просмотра эту странную деталь трудно заметить, она ведь просто придает драматизма сцене – чего мы и ожидаем от таких дурацких штук, как видеоигры.

«А-а-апчхи! – чихает Рейден, комично подчеркивая, как он жалок в сравнении со Снейком. – Где мое снаряжение?»

Снейк указывает себе за спину: «Тут».

И действительно, мы видим на полу позади Снейка большой чемодан. Не вдумывайтесь во все это слишком глубоко. Затемнение экрана – и Рейден одет. Надежды оправдались. Не было причин сомневаться! Ну конечно, мы снова повстречаем Снейка, ну конечно, мы получим вещи обратно! Да он же наш лучший друг! Может, мы даже станем командой! Мечты наконец-то сбываются!

Снейк утешает Рейдена: «Ну вот. Здесь все, что было при тебе, когда тебя взяли в плен». Взяли в плен? Вот, значит, как это теперь называется…

Происходит разговор по «Кодеку». «Прости за случившееся, – начинает Снейк. – Пришлось использовать тебя как приманку ради доступа к „Арсеналу“. Это сработало».

«Почему ты не рассказал мне про Ольгу?» – спрашивает Рейден.

«А ты не спрашивал. – Рейден оскорбленно пыхтит. – Обидно? Переживешь». Тем, как уверенно Снейк держится с Рейденом, он нравится нам еще сильнее – несмотря на то, что вообще-то это нас он подставил.

«…Вирус как-нибудь подействовал?» – Рейден переводит

тему.

Пока непонятно, отвечает Снейк. Понятно другое – «Арсенал» движется к Манхэттену, Солидуса по-прежнему нужно остановить. Это будет нелегко. Впереди их поджидают двадцать пять серийных моделей RAY, с которыми придется бороться. Рейден в шоке, а Снейк – хотя и признает, что раньше не сражался с таким количеством «Метал гиров», – настолько крут, что уверен: как-нибудь разберемся.

«Но мы никак не можем…» – говорит Рейден.

«Мы можем, потому что другого выбора у нас нет». Интересный ход мысли.

«Как?» – хочет знать Рейден и, без сомнения, игроки.

«Я запасся ракетами „Стингер“, – просто отвечает Снейк. – Кстати, Ольга оставила тебе вот это».

Снейк подходит к Рейдену и протягивает меч в ножнах. Ничего себе! Рейден берет его и обнажает клинок на несколько сантиметров. «Почему?»

По просьбе Ольги, отвечает Снейк, и к тому же «он не поклонник клинков». Очень может быть, что это выпад в сторону Snake's Revenge, где Снейку вручили охотничий нож, чтобы он был больше похож на Рэмбо. Ввод меча как игровой механики может показаться внезапным отклонением от параллелей с Шэдоу-Мозесом, зато это отлично сочетается с кульминацией VR Missions, где игроки (а значит, и Рейден) играли за ниндзя-киборга и овладели его смертоносным оружием – вплоть до отбивания пуль.

Рейден пару раз взмахивает мечом. Дальше следует короткое обучение, где игрокам разъясняют, как размахивать им эффективно. Взмахи контролирует правый стик, давая нам значительный набор новых движений. От резких перемен буквально кружится голова: минуту назад мы были замурованы в коридоре – голые, наполовину свихнувшиеся, вынужденные слушать ахинею, а теперь размахиваем мечом ниндзя и на нашей стороне наш кумир. Мы отлично смотримся с мечом, и до чего же это круто – снова видеть старого-доброго Снейка, который больше не прячется за маскировкой.

Я уже упоминал, что, удерживая L1, мы можем отбивать пули? Да, очевидно, теперь этот навык доступен любому. Пока мы упражняемся с мечом, ажиотаж нарастает. Подчеркну еще раз: Солид Снейк наконец-то примкнул к нашей команде – а точнее, мы к его. В конце главы «Танкер» мы вроде как видели его кончину, и с тех пор нас держали от него на расстоянии, лишь поддразнивая. Он был лучшей частью миссии, а для многих игроков и вовсе единственной причиной продвигаться вперед. То,

что он спас нас в самый трудный час – одиноких, пойманных в ловушку и сбитых с толку, – это чистое волшебство.

Кстати, о волшебстве: здесь Кодзима еще раз подшучивает над внутриигровой логикой. Дав нам вдоволь поупражняться с мечом, Снейк говорит, что пора идти, и добавляет: если Рейдену потребуются боеприпасы, пусть берет у него.

«У тебя достаточно?» – уточняет Рейден.

«Более чем, – отвечает Снейк, тыкая в бандану: – Нескончаемые боеприпасы». Сцена продолжается, будто ничего особенного не случилось. Рейден не комментирует, и потому кажется, что это всего лишь безобидная шутка, но так ли это? Бандана с нескончаемыми боеприпасами была наградой Снейку от Мэрил, если игрок сумел спасти ей жизнь. Она нашла ее в салоне снегохода во время побега. Но в рамках игры не говорилось, что это «бандана с нескончаемыми боеприпасами» – она была лишь символом того, что жить стоит ради других. Лишь во втором прохождении мы понимаем, что это полезный предмет. Сейчас же Снейк в лоб говорит именно об игровой логике и разрушает четвертую стену – совсем как полковник. Если дать себе труд заметить это и задуматься, слова Снейка вселяют в нас сомнения в реальности происходящего. Он появился из ниоткуда в пустом коридоре; его бандана колышется на несуществующем ветру, как у супергероя; теперь же он дарит нам меч и апеллирует к механике, невозможной внутри мира игры? В другой ситуации и по отдельности такие детали могли бы быть бессмысленными шутками, но если собрать их вместе – еще и после изматывающего психологического эксперимента, – они ведут к мысли, додумывать которую не хочется.

> МЫ ОТЛИЧНО СМОТРИМСЯ С МЕЧОМ, И ДО ЧЕГО ЖЕ ЭТО КРУТО – СНОВА ВИДЕТЬ СТАРОГО, ДОБРОГО СНЕЙКА, КОТОРЫЙ БОЛЬШЕ НЕ ПРЯЧЕТСЯ ЗА МАСКИРОВКОЙ.

Возможно, Рейден тоже об этом беспокоится, ведь он останавливает Снейка и спрашивает:

«Снейк, ты когда-нибудь получал удовольствие от убийства?»

«О чем ты?»

«Не знаю. Иногда так трудно отличить реальность от игры…»

«А, утрата чувства реальности? Да, тренировки в VR порой дают такой эффект», – говорит человек, который пять секунд назад обратил наше внимание на бандану с нескончаемыми боеприпасами.

«Нет… На самом деле в детстве у меня были реальные тренировки. Я соврал, Снейк. У меня много полевого опыта. Так

что дело не в VR. Не VR со мной это делает». Делает что именно? Он не сказал. Кажется, речь об удовольствии от убийства – но, возможно, не только.

«Рейден, мы носим оружие не для того, чтобы убивать людей. И мы здесь не для того, чтобы поддержать какого-то политика».

Этого ответа Рейдену недостаточно. Он отвечает, что Снейку легко сохранять моральное превосходство – он ведь легенда; а сам Рейден – «Джек-потрошитель», грязное дитя войны. Снейк возражает, что статус легенды ему присвоили, чтобы использовать. Их обоих за этим создали. Рейден настаивает, что Снейка запомнят как героя, который все делал правильно, но тот не согласен. Их с Отаконом не волнует, какими их запомнят; их волнует, какое будущее ждет человечество.

«Ты не обязан вносить вклад в эту ошибку. И можешь остановиться прямо сейчас», – говорит Снейк.

«Что я – что мне делать?» – запинается Рейден.

Они поднимают оружие и проходят через дверь, которая раньше была заперта. «Найди что-нибудь, во что можно верить. Найди это сам, – советует Снейк. – А когда найдешь, передай будущему».

«Верить во что?» – растерянно спрашивает Рейден.

«А вот это – твои проблемы».

Рейден опускает голову. Они осторожно продвигаются по коридору, который не слишком отличается от «Тонкой кишки». С ними связывается Отакон: ему удалось благополучно пристроить заложников. А вот Рейден успехами похвастаться не может: последнее сообщение от полковника было «странным». Отакон интересуется, что это значит, но Рейден затрудняется с ответом – очевидно, игра не в состоянии точно определить, какой из безумных звонков мы слышали последним. Отакон спрашивает, где полковник, но Рейден признается, что никогда не встречался с ним и не знает, где он может быть. Отакон обещает разобраться.

Затем наших героев замечает пролетающая мимо камера «Сайфер». Срабатывает сигнал тревоги. Снейк тут же начинает палить и бежит в укрытие. Игроки вольны уничтожать врагов так, как им заблагорассудится; главное – уничтожить! Принесет ли это вам удовольствие? Разумеется. Заманчиво смотреть, как наш герой сражается с солдатами-ниндзя, но сражаться с ним бок о бок – еще лучше! Если нас ранят, Снейк спросит, в порядке ли мы, и попросит нас не переусердствовать. Если у нас закончатся патроны, он швырнет нам еще. Его тоже могут ранить, так что расслабляться не стоит. Он не бежит вперед, а продвигается в нашем темпе. Кубических укрытий на нашем пути хватает, так

что, если урон слишком велик, нам есть где передохнуть. Вся сцена выстроена так, чтобы мы как можно полнее насладились кровопролитием – особенно после предыдущих локаций, неприятных и полных стресса. Напряжение и освобождение.

Если бы PlayStation 2 хватало мощности на то, чтобы после смерти противника его труп не исчезал, ими было бы завалено все. Убиты десятки солдат – сталью, свинцом или взрывами. Стены забрызганы кровью – мрачное зрелище. Возможно, когда-то вы выбирали играть за Снейка-пацифиста, но здесь, в «Арсенале», он жаждет крови. Он почти не прекращает стрелять и убивать людей, делая паузы разве что на перезарядку или передислокацию. Никакой тактики «ум против силы», просто палите по ним больше, чем они по вам.

Это «Подвздошная кишка» «Арсенал гира». Когда бойня заканчивается и дым развеивается, мы можем вразвалочку дойти до двери на противоположном конце и переместиться в «Сигмовидную кишку». Но сначала Отакон сообщит нам новости. Он разобрался, где полковник. Готовы узнать?

Внутри самого «Арсенал гира»!

Отследив источник сигнала и проанализировав шифрование, Отакон убедился, что Рейден все это время общался с ИИ внутри GW. Несмотря на безумие полковника и то, как странно он вел себя с самого начала главы «Вышка», Рейден шокирован – а вместе с ним и многие игроки, которых это открытие вовсе не радует. «Похоже, GW стимулировал активность коры бездействующих участков твоего мозга, посылая твоим наномашинам сигналы, – говорит Отакон. – Так что в каком-то смысле ты создавал полковника, собирая его из своих ожиданий и опыта».

Рейден не желает это слышать, как и игроки. Если GW может манипулировать тем, что мы видим и слышим, сколько вокруг нас подделок? Если до сих пор мы могли не давать воли своей паранойе, то теперь деваться некуда. Отакон выдвигает гипотезу: полковник странно себя вел, потому что GW заражен вирусом – но мы уже знаем, что его код редактировали. А если так, зачем ему вообще позволили запуститься? Зачем вернули диск президенту Джонсону, зачем дали нам вставить его в дисковод? Все это какой-то бред.

«Все это было… иллюзией? Все, что я до сих пор делал…» – бормочет Рейден.

«Рейден!»

«Снейк, что происходит?»

«Понятия не имею. Но кое о чем имею – ты стоишь прямо передо мной. Не иллюзорный. Из плоти и крови».

Рейден молчит. Уверенность Снейка чего-то стоит лишь в том случае, если он сам не иллюзия.

«Решать тебе. Если хочешь, забудь об этом».

«Нет, не могу. Пойдем…»

Кажется, что Рейден отбросил мимолетные сомнения, но его слова правдивее, чем он думает. Он именно что *не может* забыть об этом. Вдумайтесь. Если происходящее с ними реально, как утверждает Снейк, то они сейчас находятся в движущейся подводной крепости, управляемой «Патриотами»; это не иллюзия. Значит, Биг Шелл обрушилась, и им остается лишь искать выход. Значит, вокруг полно настоящих солдат-ниндзя, которые толпами на них охотятся. Как же Рейден может «забыть» об их положении, если Снейк говорит правду и оно реально? Реальность не забудешь.

И вот мы движемся дальше – к новому раунду манипуляций и игр ума. Но успеваем сделать лишь пару шагов по маленькой комнатке, граничащей с «Подвздошной» и «Сигмовидной кишкой», как нам снова звонят. Слова полковника сопровождаются задушевной, трепетной фортепианной музыкой. Теперь они звучат чисто, естественно, без искажений. Нет больше черепа, странного ракурса или признаков неисправности ИИ. «Рейден, Роуз у них!»

«Что!» – вскрикивает Рейден.

«Ее держат в трюме!»

«Это ловушка!» – предупреждает Снейк за кадром.

Ненадолго появляется Роуз: «Помогите!»

Снейк не отступает. «Рейден, возьми себя в руки!»

«Но Снейк!..»

«Это ловушка. Раз полковника не существует, он не может взять Роуз в заложники».

Уравновешенность Снейка побеждает юношескую паранойю Рейдена. «Да, ты прав…»

«Я прав», – констатирует Снейк. Скоро мы выясним, так это или нет.

Рейден совершенно сбит с толку. «Окей. – Он колеблется. – А Роуз… существует?..»

«Не сходи с ума. Она твоя…»

«А что, если я никогда ее не встречал?»

«Что?»

«Если я частично сам выдумал полковника, то и мои воспоминания о ней могут быть…»

«Не спеши ты с выводами!»

«Это ведь вы с Отаконом заявили, что полковника не существует».

«Рейден!» – умоляет Снейк.

«Об этом и говорила Ольга?»

Для среднестатического игрока сюжет в этом месте превращается из сложного в бредовый. Сильнее всего нам хочется замять тему и развлекаться дальше. А если мы чудом еще хоть немного верим в мир игры, то можем принять гипотезу Снейка. Допустим, все это безумие – лишь отвлекающий маневр, призванный остановить нас на пути к реальной и важной цели, не дать сразиться с Солидусом и спасти мир от ядерной угрозы. Так проще всего. В конце концов, мысль как вода – течет по пути наименьшего сопротивления. И не будем себя обманывать, это ведь линейная игра: на самом деле у нас нет выбора. Это просто игра. Можно же чуть отстраниться, расслабиться и посмотреть, чем кончится дело. Стало ведь веселее, мы работаем в команде с Солидом Снейком. Ну так продолжим веселье!

Но мы с вами, дорогие читатели, не держим в руках контроллеры. Мы читаем книгу о скрытых мотивах Хидео Кодзимы. И поэтому сделаем то, чего не сделали большинство игроков: поставим слова Снейка под сомнение. Вопрос, конечно, не в том, реален ли полковник и схвачена ли Роуз – очевидно, что это не так. Вопрос в том, является ли частью иллюзии Снейк. Можно ли положиться на него посреди этого безумия? Или он тоже воплощение наших «ожиданий и опыта», только куда более коварное? Воплощение ожиданий и опыта, собранных по идеалистическим уголкам нашего подсознания, чтобы вести нас к осуществлению «Плана З-С», если со своими обязанностями не справится полковник? Он тот самый легендарный Солид Снейк – или цифровой бес за плечом, тянущий нас вперед, пока полковник подталкивает своей реверсивной психологией? Рейден уже спрашивал, не иллюзорны ли его прошлые действия, так что сам по себе вопрос не нов. Именно Снейк бесконечно повторяет, что миссия важна; тот самый Снейк, что появился ниоткуда и указал на бандану с нескончаемыми боеприпасами. Ход его мысли таков: Роуз в безопасности, поскольку «полковник» нематериален. Что, простите? Если вспомнить, какую роль играют «Патриоты» в мире Metal Gear, поводов для беспокойства масса. Может, полковник и иллюзия, но сами-то «Патриоты» представляют реальную угрозу для любого реального человека. Если Роуз не сон и не мечта, то она работает в секретном ведомстве, созданном «Патриотами». И у этого ведомства достаточно денег и связей, чтобы экипировать Рейдена ультрасовременным «Костюмом черепа» и напичкать наномашинами, что наверняка недешево. То есть Роуз сидит где-то в настоящем здании с настоящими средствами связи

и персоналом, и все это принадлежит «Патриотам». Той самой организации, что контролирует Соединенные Штаты и убивает не согласных сотрудничать президентов. Иными словами, отсутствие у полковника материальной формы ни на что особо не влияет. Если бы они хотели взять Роуз в заложники, то взяли бы. Пользуясь контролем над преступными группировками, патриоты выкрали ребенка Ольга прямо посреди России. У Рейдена есть все основания волноваться на их счет!

Снейк успокаивает нас и возвращает к миссии. Кодзима не подтверждает, что происходящее реально, так что этой мотивации продолжать игру у нас нет. Зато Рейден спрашивает, об «этом» ли когда-то говорила Ольга, – ей было любопытно, как мы вынесем правду. Сейчас же мы стоим в маленькой комнатке и вольны двигаться дальше.

Следующее помещение – большое и круглое. Начинается кат-сцена: герои входят, оставляя шестиугольные следы. Когда камера поднимается, мы видим, что помещение на самом деле цилиндрическое и вертикальное, с лестницей в дальнем конце. Быть может, это подъемник. По-прежнему таинственные интерфейсы в воздухе. Но акцент не на них. С балконов спрыгивают тэнгу с мечами и пулеметами наизготовку. Снова засада!

В отличие от коридора ужасов, здесь укрыться негде. Враги лезут из всех щелей, не оставляя ни единого шанса спрятаться. Агрессия – единственный выход, но все нужные инструменты у нас в руках, да и Снейк подает пример, пачками укладывая врагов из M16.

Вдруг экран мигает белым. Появляется надпись «Игра окончена» – со стандартной музыкой. Это происходит прямо посреди кровопролития – мы как раз убивали тридцатого тэнгу или вроде того. «Что? – восклицает игрок. – Какого черта я провалил миссию? Я же не умер!» Да, мы не умерли – а вот если поведемся на обманку, рискуем сделать именно это. Экшен прямо за экраном конца игры. Аудио все еще проигрывается, слышны пулеметы и крики боли. В углу экрана, где обычно показывали маленький скриншот неудачи Рейдена, сейчас виден реальный геймплей, просто уменьшенный. Игра продолжается! А если мы потрудимся заметить текст на экране, то увидим, что что-то всерьез заглючило. Там написано «Сессия подвалена» (Fission Mailed), а на кнопках – «Войти» (Emit) и «Дольше» (Continent)[104]. Это злая шутка. Спустя секунд десять экран возвращается в нормальное состояние, и бессмысленный бой продолжается. А еще через десять секунд мы, видимо, снова «подваливаем сессию». Экран с той же музыкой и недоступными опциями

возвращается, на сей раз ненадолго. Это призвано показать нам, как «Патриоты» взламывают восприятие Рейдена, пытаясь его остановить. Так Рейден видит эти экраны или они только для игрока? Неведомо. Это как спрашивать, видел ли Солид Снейк во время боя с Психо Мантисом синий экран HIDEO: вряд ли, но вдруг? Игры серии Metal Gear постоянно обманывают игрока и хитрят с собственной внутренней логикой, но пока Рейден – единственный персонаж, который задался вопросом, не в иллюзорном ли мире он живет.

И хотя от этого можно отмахнуться как от безобидного гэга, фальшивый экран «Игра окончена» поднимает серьезные вопросы, которые отлично подчеркивают проблематику игры. Мы знаем, что наша миссия была фальшивой, а протагонист слепо подчинялся приказам коварного ИИ, собранного из ожиданий и опыта, которыми мы, игроки, с ним поделились. Не мы, а полковник управлял миссией – а значит, и определял, провальна ли она. Снейк говорит, что мы не марионетка в руках правительства и можем сражаться за свои идеалы. Вот только как нам не быть марионеткой, когда именно правительство управляет даже Всемогущим Экраном Проваленной Миссии? Неподчинение – это провал. Не мы, а они решают, в чем состоит наша победа. И пусть мы больше не следуем прямым указаниям неисправного полковника, мы по-прежнему делаем то, чего он хотел, – продвигаемся вперед. По-прежнему боремся против Солидуса, по-прежнему пытаемся захватить «Арсенал» и исполняем свою «роль», пробираясь все глубже в крепость, выступая против «террористов». Естественно, кто здесь террористы, тоже решает правительство; с их точки зрения, Солид Снейк – террорист, и поэтому они пытались убить его на нефтяном танкере.

Мы продолжаем бой с тэнгу, кровь собирается в лужи на металлическом полу. Непонятно, сколько это еще продлится. Но в итоге нескончаемые боеприпасы Снейка берут верх, и вот мы убиваем последнего головореза. Самое время для катсцены.

«ПРЯМАЯ КИШКА»

На платформу выходит Фортуна с рельсовой пушкой в руке. Вроде бы вас двое на нее одну, но с таким невероятным противником численное преимущество не имеет значения. К счастью, драки не будет. Ткнув пальцем в Снейка, Фортуна называет его корнем всех бед «Мертвой ячейки», а он велит Рейдену продолжать без него. «Мечтаешь о вечном покое? Это

я тебе устрою», – раззадоривает ее Снейк. Рейден не хочет уходить, но и оставаться, кажется, не хочет. Он предупреждает, что пули Фортуну не берут.

«Что-нибудь придумаю, – отвечает Снейк и поднимает винтовку. – Ведьм не существует». Фортуна не верит, что Снейк может ее одолеть. Не верит она, и когда он говорит, что не убивал ее отца, Скотта Дольфа. Рейден взбирается по лестнице, а Снейк за его спиной ревет и палит из пулемета.

Как думаете, дорогие читатели, что будет дальше?

Рассмотрим обстоятельства. Рейден вылезает из «Сигмовидной кишки» внутри «Арсенал гира». Он не знает, чего ожидать. Ну, кроме двадцати пяти «Метал гиров RAY», призванных нас остановить. Надо полагать, нам предстоит бой хотя бы с одним из них. В конце концов, это серия Metal Gear. Роботов мы уже видели на 52-й стрит Нью-Йорка, но куда ведет лестница? Камера ничего не показала, кроме тумана без графики. Куда мы идем?

Куда и следует – в «Прямую кишку». Что такое прямая кишка? Прямая кишка в биологии – «последний сегмент толстой кишки, оканчивающийся задним проходом», согласно быстрому поиску в Гугле. Что ж, видимо, мы близимся к финалу игры. Это плюс.

А вот с точки зрения функционального дизайна «Арсенал гира», «Прямая кишка» – вовсе не то, чего ожидаешь. Наверху лестницы нет люка, из которого Рейден мог бы выбраться; здесь нет вообще никакого отверстия. Да и самой лестницы нет. Рейден ниоткуда не «вылезает». Он просто поднимается ниоткуда на платформу, которую и платформой-то назвать сложно – она нематериальна. Хотел бы я преувеличивать! Но хоть нам и не показали, как он вылез, сразу после этого мы видим общий план локации сверху. И ни лестницы, ни люка действительно нет. Платформа представляет собой огромный прозрачный шестиугольник, покрытый концентрическими светящимися фигурами. В центре стоит Рейден. Нет ни стен, ни потолка. Сквозь прозрачный пол мы видим, что таких платформ под нами – много уровней. Они вроде бы цифровые, но в то же время похожи на стекло – когда камера поворачивается, чтобы дать нам лучший обзор, мы замечаем смутные отражения облаков. Рейден совершенно один. За пределами платформы лишь тьма и туман. И, быть может, линия горизонта, но нечеткая и неестественная.

Угол обзора камеры и ее движения показывают, что мы в необычном месте. Акцент – на медленных и неуверенных шагах Рейдена; он идет вперед, оглядываясь в попытках хоть что-то понять. Уровни голографической платформы помечены числами:

«10», «20», «30» – по мере того, как они уходят вниз. Помечены и концентрические фигуры. Чтобы развеять последние сомнения в голографической природе поверхности, на которой стоит Рейден, камера сначала смотрит на него снизу, а потом проходит сквозь платформу. Все это довольно точно воспроизводит голографическую платформу из VR Missions. Ту самую, из режима фотографии, на которой позировали женские персонажи, чтобы игроки на них попялились. Теперь же в центре такой платформы стоит Рейден.

Звучит голос. Это Солидус.

«Джек, я смотрел, как ты сражаешься, – говорит он; Рейден оборачивается в поисках источника звука, но его нет. – Похоже, ты вспомнил, как убивал в старые добрые времена!» Несомненно, это он о недавней кровавой бойне, которую вы учинили со Снейком. «Или это результат „Плана З-С“?»

«О чем ты?» – кричит Рейден во тьму. Пока мы слушаем ответ, управление возвращается. Мы вольны бегать, стрелять, рубить, ходить колесом. Чтобы разобраться в новой пугающей обстановке, мы можем подбежать к границе локации – вместо стен там пульсирует синий цвет. В волшебную границу можно упереться лбом и бесконечно бежать на месте – все как на платформе из VR Missions. Можно бросать за край гранаты, но те просто приземляются в темноте, будто там пол.

Солидус рубит правду-матку и разъясняет цель «Плана З-С». Согласно сведениям, добытым Оцелотом от GW, цель плана – создать «идеального убийцу» и уничтожить Солидуса. «„З-С“ значит „Симулятор Солида Снейка“, – заявляет он, – Это программа, призванная искусственно воспроизвести совершенного бойца. В итоге мы получим солдата „Гончих“, когда „Гончих“ уже нет; симулированного Солида Снейка, которого сформировала виртуальная реальность. Нет мыслей, кто может быть этой копией, а, Джек?» Солидус сочувствует Рейдену, но не скрывает: он его использовал, чтобы дать отпор «Патриотам». «Неожиданное явление Солида Снейка… твое прибытие… стало ясно, что в наши ряды затесались „Патриоты“». Он использовал Рейдена как приманку, чтобы выкурить их агента и перейти к заключительному этапу своих планов.

Солидус говорит, что дни, проведенные ими на гражданской войне[105], были «реальнее некуда». Тогда Рейден сбежал – но теперь вернулся к сражениям, и вернуло его «нечто не очень реальное». По позвоночнику игрока бегут мурашки, он до сих пор отказывается верить. Нет. Все происходит на самом деле. Иначе в чем смысл?

Речь заканчивается, начинается новая кат-сцена. И снова

удобное расположение камеры скрывает появление Солидуса Снейка – он словно возникает из воздуха на краю платформы. Он бросается в центр и тормозит так стремительно, что оставляет за собой огненный след. Рейден целится в него, но Солидуса это не тревожит. «Хватит игр, Рейден. Ты знаешь правду. Нет причин оставлять тебя в живых».

За кадром слышен громкий стук металла. Рейден оборачивается и видит, как к нему идут не один, а целых три «Метал гира RAY». С каждым их шагом будто бы шумно плещет вода, а платформа покачивается. По-прежнему непонятно, что тут происходит с точки зрения физики. Солидус заверяет, что бой будет сложным.

«А теперь ты умрешь – маленьким мальчиком Джеки, с которым мы были когда-то знакомы». Сказав это, Солидус буквально растворяется в воздухе. Он наклоняется и вроде бросается в сторону, но на самом деле не двигается. Под неестественный звуковой эффект Солидус замирает на месте, а потом исчезает. Рейден в него целится, но стрелять уже не в кого – он просто исчез. Впрочем, у нас есть дело и поважнее: «Метал гиры RAY» теперь в зоне досягаемости. Они приближаются к голографической платформе и издают вой. Пришло время самой дикой битвы на свете.

Итак, мы деремся сразу с тремя «Метал гирами». У каждого из них своя шкала жизни, а чтобы избежать их атак, потребуется предельная ловкость. Они по очереди обрушивают на Рейдена пули и самонаводящиеся ракеты, а с неба дождем льются снаряды. Убегать, перекатываться и верно синхронизировать выстрелы ракет «Стингер» в роботов – вот рецепт успеха, но ритм надо выдерживать очень точно. У «Метал гиров RAY» мощная броня, а значит, просто стрелять им по корпусу – тратить боеприпасы. Однако удар по коленям временно ослабляет их, заставляя открыть пасть. Парочка удачно воткнутых промеж зубов ракет сделает свое дело. Но убить роботов недостаточно – каждый раз, когда мы убиваем одного, его место тут же занимает другой! И судя по силуэтам, на горизонте нас поджидает целая толпа «Метал гиров».

В зависимости от настроек сложности этот бой либо жесток, либо просто безумен. На низком уровне сложности сразиться нужно всего с тремя роботами; на «сложном» их двенадцать, а на «экстремальном» – двадцать. Причем «Метал гиры RAY» не дадут вам бить по ним с безопасного расстояния: когда их атакуешь, они прыгают на VR-платформу и вступают с Рейденом в ближний бой. На платформу влезает только один, и только двое могут стоять рядом, но этого более чем достаточно, чтобы драться было

сложно. Когда они умирают, их место занимают новые. Стоя на платформе, роботы стреляют из пастей смертельным лазерным лучом, топчут Рейдена и так далее. И даже если игрок вычислил ритм их атак, непонятно, сколько он продержится, выплясывая свои акробатические трюки.

У каждого «Метал гира RAY» есть имя и уникальная окраска – такая же, как у шкалы его жизни. Теоретически это позволяет управлять тем, в кого мы сейчас целимся. Большинство имен – это просто буквы и цифры после RAY, но одно выделяется: RAY-ROSE. Стоит победить этого робота, как бой закончится.

Рейден вырубает очередного «Метал гира» «Стингером», но и сам падает от усталости. Увы, череда «Метал гиров» не заканчивается. Положение выглядит безнадежным.

«Без шансов…» – выдыхает он, опираясь на оружие, пока его окружают гигантские враги.

«Я ожидал большего, Джек», – хмыкает Солидус из пустоты.

Один из «Метал гиров» поднимает лапу, чтобы растоптать Рейдена. Напряжение нарастает, включается слоумоушен – и вдруг сверху льется свет: появляется одетая в военную форму Ольга. Она падает и приземляется прямо перед Рейденом, как Грей Фокс, который спас Снейка от такой же судьбы на Шэдоу-Мозесе. Но Ольга больше не в силовой броне, так что ей не выдержать вес «Метал гира». К счастью, уловка срабатывает. Машина отступает. Рейден просит ее не подвергать себя опасности, но это бесполезно: от его выживания зависит жизнь ее ребенка. Ольга велит ему уходить, пока она отвлекает «Метал гиров». Интересное предложение – с учетом того, что арена представляет собой парящую голограмму, по всей видимости, окруженную водой.

В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАСТРОЕК СЛОЖНОСТИ ЭТОТ БОЙ ЛИБО ЖЕСТОК, ЛИБО ПРОСТО БЕЗУМЕН.

Но Ольга раскрыла себя, и Солидус намерен ее убить. Он снова выскакивает на платформу, выбивает у нее из рук оружие и душит ее светящимися роботизированными щупальцами своего костюма. Поднимает, для драматического эффекта прокручивает в руке пулемет P90, прицеливается. «Живи… ты должен…» – бормочет она… и пуля вышибает ей мозги.

«Ольга!» – кричит Рейден. (Кричал бы, если бы Куинтон Флинн умел читать сценарий. На самом деле он едва шепчет.)

Солидус отбрасывает ее труп и пытается снова активировать «Метал гиры RAY», но обнаруживает, что управляющий ими ИИ поврежден. По словам Оцелота, это из-за вируса. Свихнувшиеся машины разворачиваются и нападают на хозяина. Солидус

прыгает, уворачивается и стреляет с невероятной точностью, вырубает их своим скромным оружием, поражая критические точки и датчики. То, что так трудно далось игрокам, в его исполнении выглядит легко. «Арсенал гир» перешел в экстренный режим и поднимается на поверхность, так что времени мало.

Рейден так подавлен и измучен, что не может ни стоять, ни достать оружие. Щупальце поднимает его и душит, Солидус собирается прикончить его, как Ольгу. Но потом вдруг говорит: «От тебя еще есть кое-какая польза…» – и щадит Рейдена.

На голографической арене появляется Фортуна со Снейком в наручниках. Извивающийся, вырывающийся Рейден не верит своим глазам. Снейк вроде не ранен, но не мог же он сдаться по доброй воле? Солидус бьет Рейдена током (или чем-то таким), вырубая его. Еще одна победа обернулась поражением. Рейден только что одолел череду беспилотных «Метал гиров» – но подвиг этот оказался не просто бесполезным, а истощил героя до предела; если бы не Ольга, они его убили бы. Солидус же легко расправился с неистовствующими «Метал гирами» и пощадил Рейдена лишь потому, что тот ему чем-то полезен. Как обычно, Рейден ничего не достиг.

КУЛЬМИНАЦИЯ

Когда Рейден очнется на крыше «Арсенал гира» под затянутым облаками ночным небом, с ним будут Солидус, Фортуна, Солид Снейк и Оцелот. Теперь, когда его планы сорвались, Солидус хочет от Рейдена ответов, но ни удушение, ни использование магических щупалец, сканирующих мозг, результата не приносят. Фортуна не в восторге, ей пора заняться своими делами, вот только Солидус раскусил ее тайный план – предать его и захватить «Арсенал гир» для нужд «Мертвой ячейки». Она потрясена, что Солидус все это время был в курсе, а он даже не зол. С его стратегический точки зрения, «Арсенал» – всего-навсего «гигантский гроб», для защиты которого требуется целый флот «Метал гиров» и бесконечные боеголовки. Он и так собирался подарить «Арсенал» Фортуне, ведь все, чего он хотел, – это список «Патриотов». Они собирались стереть из истории следы своего существования – и сведения, которые они укрывают, хранятся где-то в GW, включая имена двенадцати членов «Комитета мудрецов». Фортуна принимает подарок. Ее желания тоже просты: ядерный удар по безмозглым массам, которыми управляют «Патриоты». «Удачи», – говорит Солидус.

«Спасибо, но уж этого-то у меня предостаточно», – отвечает

она. Оцелот не может сдержать смех. Солидус с Фортуной буравят его взглядом. «Что здесь смешного?» – спрашивает она.

«В цирке обычно забавно, – небрежно отвечает Оцелот. – Я бы и дальше поразвлекался, но у нас мало времени…»

«О чем ты?» – уточняет Солидус.

Звучит сенсационное признание. «Вы все делали по сценарию – мы вам организовали небольшое упражнение. – Солидус возмущен, но Оцелот продолжает: – Я сказал тебе, что „План 3-С“ – это способ обучать солдат, равных Солиду Снейку. Но VR-тренировки мальчишки – не главное в проекте. Думаешь, наш маленький теракт – твоих рук дело, Солидус? ВОТ ядро обучающей программы „3-С“ – события Шэдоу-Мозеса повторяются под нашим руководством». Оцелот перечисляет подозрительные совпадения, которые пережил Рейден. Эймс и смерть президента; киборг-ниндзя; компьютерный вирус, мимикрирующий под FoxDie. Нам показывают кадры из MGS1, перебивая их аналогичными сценами из MGS2. «Ты и впрямь думал, что все это совпадения? Кардиостимулятор Эймса отключили его собственные наномашины. Я же организовал появление ниндзя». Мы видим кадры с Ольгой, где она пытается отрезать руку Оцелоту и защитить Рейдена. Они подтверждают, что все произошедшее было уловкой, призванной шаг за шагом симулировать историю Снейка. Президент Джонсон «понял, что происходит, он сыграл отведенную ему роль». Вирус переписали – его новой миссией стало стереть все сведения о «Патриотах» из GW. «Твой план провалился еще до того, как ты начал его воплощать, Солидус». Мы видим, как Фэтмен на роликах резко тормозит на вертолетной площадке. «С Фэтменом другая история. Он был одним из наших людей, кем-то вроде экзаменатора, нанятого проверить успехи мальчишки, прежде чем тот возьмется за настоящую задачу. Мы даже Стиллмана притащили, чтобы умаслить этого психа. Если бы мальчишка позволил взорвать Биг Шелл, тут бы упражнение и закончилось. В проекте нет места провалам».

Солидус ушам не верит, а Оцелот не сдерживается. «Снейка можно вылепить из кого угодно, если подбросить ему верные обстоятельства и нужный сюжет». Мы снова смотрим кадры с Биг Шелл, но теперь в главной роли Снейк, а быстрая перебивка показывает, как Рейден выполняет те же самые действия. Снейк поворачивает за угол в залитом кровью коридоре в строении В; Снейк стоит лицом к лицу с ниндзя; даже с Фортуной в подвале строения А дерется Снейк. Это те обманчивые кадры, которые вошли в трейлеры. «Даже новобранцы могут сражаться как опытные бойцы. Гения можно создать мгновенно – и в этом

тренировочном ядре мы собрали достаточно данных, чтобы сделать такую программу. Ты, „Мертвая ячейка“, Ольга – вы все лишь пешки, необходимые для идеальной симуляции». Оцелот объясняет, что Солидуса и Рейдена выбрали, потому что их отношения повторяют отношения Биг Босса и Солида Снейка. «Мертвая ячейка», конечно же, стала аналогом «Гончих», ведь они «самая впечатляющая коллекция уродов, кроме тех ребят». Когда Оцелот затопил танкер и убил отца Фортуны, а затем посадил в тюрьму ее мужа и распустил «Мертвую ячейку», это уже были части плана. Разумеется, ей сказали, что это дело рук «Патриотов», и она «захотела отомстить, как и планировалось».

«Все срежиссировано?» – бормочет Фортуна.

Единственное, что не было запланировано, – это появление настоящего Солида Снейка. Скоро мы выясним стоящие за этим причины. Убить Оцелота хотят и Солидус, и Фортуна. Фортуна наставляет пушку, но Оцелот мгновенно выхватывает револьвер и простреливает ей грудь слева. Все ошеломленно молчат.

«К-как это возможно?..»

«Ты не Госпожа Удача, – говорит Оцелот. – Все твои способности подарили тебе мы». Он разъясняет, что за ее пуленепробиваемый талант надо благодарить не «магию или какую-нибудь нью-эйджерскую абракадабру», а передовые технологии. Фортуну все это время защищало такое же электромагнитное устройство, как и Оцелота на танкере. Ее назначили главой «Мертвой ячейки» не за магические способности, а потому что она поехала крышей и подсела на свою трагедию – и не давала своему сброду отвлечься от «Патриотов», что от нее и требовалось. Но Фортуна еще не умерла. Пуля должна была задеть сердце, однако она все еще может встать на колени и выстрелить. Как и следовало ожидать, выстрел проходит мимо, не оставив и царапины, ведь у Оцелота тоже есть защитное устройство. «Вспомнил. У тебя сердце справа», – замечает он. Она снова стреляет. Он указывает на девайс и объясняет, что никаких сверхъестественных явлений в мире не существует.

Солидуса неудача Фортуны ничему учит: он в ярости палит по Оцелоту. «Метал гир RAY» открывает люк, и Оцелот неким чудесным образом оказывается в нем, подпрыгнув на шесть метров в воздух. Видимо, не желая посрамить такой градус абсурда, Солидус пропускает щупальца под мышками и палит из них, как из ракетных установок! Ракета за ракетой летит к Оцелоту – и в последний момент они отклоняются, не причиняя вреда. Он залезает внутрь и врубает машину. Данных собрано достаточно – осталось лишь прибрать мусор. Солидус вновь отказывается признать поражение и вытаскивает из ножен на

бедре две катаны. Перед его лицом защелкивается металлический ворот, и он говорит Оцелоту: «Только попробуй».

«Метал гир RAY» стреляет в него из пулемета, но Солидус (как и любой, кто в этом мире носит клинок) отклоняет пули мечами. Кажется, одна пуля рикошетит и разбивает наручники Солида Снейка, он пытается высвободиться. Оцелот переключается на кассетные бомбы, готовясь пролить с неба смертельный дождь, но тут Фортуна внезапно встает на ноги – пошатываясь, но без сомнений. Она протягивает руки с распростертыми пальцами, будто выпуская наружу некие внутренние силы, и пронзительно кричит: «Фортуна!»

«Метал гир RAY» поворачивается.

«Идиотка! Убегай!» – кричит Солидус.

Оцелот палит по ним из всех орудий. Бомбы раскрываются в небе, словно фейерверки, и со свистом падают. Фортуна не сдается, Снейк кричит: «Все на пол!» В этом нет нужды. Вопреки любому здравому смыслу бомбы промахиваются, проносясь мимо беспомощных персонажей и взрываясь где угодно, но только не рядом с ними. Показывают Фортуну: дым огибает ее, не касаясь.

«Что за… Не может быть!» – восклицает Оцелот. Он целится в нее все новыми ракетами, но без толку. Они отклоняются от курса и взрываются – эффектно, но безобидно.

«Она все-таки Госпожа Удача», – признает Снейк. Кодзима как бы спрашивает нас: что, готовы мы это принять?

Фортуна произносит последние слова, провозглашая себя достойной дочерью своего отца и все такое, а затем падает наземь мертвой. Теперь она воссоединится с семьей. Но градус безумия падать не собирается. Оцелот разогревает сверхмощный лазер в пасти «Метал гира RAY», и после смерти Фортуны уже ничто его не остановит. «Нет!» – кричит Снейк. Сейчас их всех сотрут в пыль.

В кокпите «Метал гира» рука Оцелота тянется к пульту управления, но тут ее сводит судорогой. Снова включается Ликвид Снейк, как вовремя! Конечно же, Ликвид захватывает тело Оцелота и говорит через него со своими «братьями». Он добавляет сюжету новый поворот – все равно безумнее уже не будет. Чтобы подчеркнуть, что Ликвид Снейк освободился от носителя, Оцелот лишается правого рукава и перчатки: мы видим голую руку Ликвида, которую пересадили годы назад. Язык его тела становится самоуверенным и эмоциональным, он изобилует жестами, прямо как в MGS1. Его хвост распущен, так что волосы кажутся длиннее – как носил Ликвид. Озвучивает его Кэм Кларк – оригинальный голос Ликвида Снейка, который мы слышали и на танкере; в общем, ясно, что все по-настоящему. Он заявляет, что

«выбрал» Оцелота своим «хозяином» и стал «спящим агентом в руке шпиона „Патриотов“», чтобы собирать о них сведения. Смысл, ау? Как мертвец может выбрать живого своим «хозяином»? И разве они не установили, что сверхъестественного не бывает? С другой стороны, Фортуна вроде бы только что опровергла это утверждение.

Все это странно и сюрреалистично. Действие до такой степени преувеличено, что становится восхитительно глупым. События и правда напоминают Шэдоу-Мозес, но в разы безумнее. Таков план Кодзимы. Он намеренно находит остроумные объяснения, заставляя Оцелота развенчать способности Фортуны, а потом вдруг дает задний ход и провозглашает ее настоящей Госпожой Удачей. Он изобретательно, интересно объясняет все совпадения и параллели, а потом требует от нас поверить в магические способности и призрачные конечности, а еще в ракетные установки в щупальцах и умение отбивать пули катанами. Очевидно, что он мог бы рассказать связную историю, если бы захотел. Секунду даже рассказывает – а потом с хохотом спускает ее в унитаз.

«Ликвид» говорит, что это он организовал явление Снейка, ведь только Снейк может его освободить. Хитро, да? Организовать появление человека, который позволит тебе организовать появление человека, который разбудит тебя раньше, чем он сам сможет разбудить. Да-да, дорогие читатели. Не ставьте крест на этой истории, лучшее еще впереди.

Оцелот/Ликвид на «Метал гир RAY» ныряет с края «Арсенала». Одолев наручники, Снейк следует за ним – прямо в бурные волны. Ирония в том, что два года назад так он и «умер» – под волнами, поднятыми «Метал гиром RAY», который пилотировал ни много ни мало Ликвид. Во вселенной Metal Gear история иногда повторяется очень быстро. Солидус и Рейден остаются на «Арсенале», который, как мы теперь видим, несется к Нью-Йорку. Столкновения нам не показывают – экран белеет. В следующем кадре Рейден и Солидус падают с гигантской крепости на слегка наклонную крышу старого здания, пролетев метров десять. Скоро мы узнаем, что это Федерал-холл, а значит, корабль должен был снести как минимум шесть городских кварталов. Снаружи светлее, чем было, так что как минимум несколько минут мы пропустили.

Рейден по-прежнему в наручниках. Солидус встает на ноги. На общем плане улицы виден памятник Джорджу Вашингтону. «Арсенал» врезался в угол здания и возвышается над ним. Когда одноглазый клон Биг Босса понимает, где он, он начинает хохотать как сумасшедший. Рейден спрашивает, что же тут такого

смешного, и Солидус отвечает: «Знаешь, какой сегодня день?»

30 апреля. В этот исторический день Солидус объясняет, в чем смысл «Сынов свободы». Он сравнивает себя с Джорджем Вашингтоном, первым президентом Соединенных Штатов, который вступил в должность ровно 200 лет назад – в том самом здании, на котором они сейчас стоят. Даже если вы знаете американскую историю так же плохо, как я, можете проверить и убедиться: что-то здесь не так. Первая инаугурация Вашингтона состоялась 30 апреля 1789-го – а значит, действие игры происходит в 1989-м. Я так и не нашел объяснения этой ошибки, она кажется случайной и лишенной смысла. Солидус говорит, что они хотели создать новую страну и объявить себя независимыми от «Патриотов». Рейден тут же обвиняет его в том, что он просто жаждет власти любой ценой, но Солидус отрицает дурные намерения. «Джек, я не хочу власти. Я хочу вернуть то, что забрали „Патриоты“: свободу, гражданские права, возможности. Основополагающие принципы этой страны. Все, что уничтожит их цифровая цензура». Дальше он объясняет, как важно иметь возможность передавать информацию без цензуры. Человек смертен, так что наше влияние на мир временно, но мы можем транслировать свои ценности, передавая гены и обучая других. «Патриоты» же хотят интеллектуально кастрировать человечество, не давая больше размножаться идеям и взглядам. Клоны Биг Босса (включая Солидуса) от рождения стерильны, так что они не могут передать эстафету генетически – но это не значит, что они не оставят наследия.

«Я лишь хочу, чтобы меня запомнили. Запомнили другие люди, запомнила история. „Патриоты“ хотят защитить свою власть и свои интересы, контролируя поток цифровой информации. А я хочу, чтобы осталась память обо мне, о моем существовании. В отличие от интрона истории, я буду экзоном. Таким станет мое наследие, мой след в истории». Для этого-то ему и нужно одолеть «Патриотов», освободить людей и превратить их в «Сынов свободы». Название, разумеется, отсылает к реальным Сынам свободы, восставшим против Британской империи в середине 1700-х и освободившим американские колонии от несправедливого иностранного контроля[106]. Солидус едва успевает дочитать свой гордый монолог, как нам звонит полковник – если мы еще способны так называть свихнувшийся искусственный интеллект. Кодзима собирается противопоставить духоподъемную бунтарскую риторику Солидуса резкой критике «Патриотов», которые тайно управляют миром.

ОКЕАН МУСОРА

«Рейден, как слышно? Мы еще здесь», – с угрозой начинает искаженный голос Роя Кэмпбелла. Рейден интересуется, с кем же он на самом деле на связи – на свою голову. Компьютер общается с ним от лица «Патриотов» и потому говорит о себе во множественном числе. Программа признается: они не люди. «За последние двести лет в тигле Белого дома постепенно сформировалось нечто вроде сгустка сознания. Примерно как жизнь зародилась в океане четыре миллиарда лет назад. Белый дом – наш первичный бульон, колыбель нашей эволюции. У нас нет формы. Мы суть та дисциплина и та мораль, к которой так часто апеллируют американцы. Как можно нас устранить? Мы будем жить, пока жива наша нация».

«Так я и поверил! Если вы бессмертны, зачем вам отбирать гражданские свободы и цензурировать Сеть?»

На экране появляется смеющаяся Роуз. «Не глупи, Джек». Полковник отвечает: «Ты разве не знаешь, что наши планы служат нашим интересам, а не твоим?» Рейден не понимает, о чем речь, но Роуз снова ставит его на место: «Джек, будь хорошим мальчиком и слушай внимательно!» Они с полковником продолжают поочередно, будто у них общий разум. По их словам, в конце 1900-х «Патриоты» начали эксплуатировать карту человеческого генома, чтобы разобраться с генной инженерией и в итоге «оцифровать саму жизнь». Но не все аспекты человеческого бытия передаются через гены. Идеи, история и воспоминания в них не зашиты. Они задумались, что из этого следует. Разве эти аспекты не должны наследоваться автоматически? Люди ведут учет очень многого, но потомкам «передается лишь малая доля идей – после тщательного отбора; прямо как гены». Такова суть истории. «Но современный цифровой мир записывает всю тривиальную информацию – и хранит во всей ее мелочности. Она не стирается, она всегда доступна. Обсуждения пустяков, неверные интерпретации, клевета…» Особенно Кодзиму волнуют неверные интерпретации, ведь он японец, делающий продукт для потребителей на другой стороне земного шара. «Весь этот мусор хранится без фильтрации, и его все больше. Он лишь замедляет социальный прогресс и эволюцию. Рейден, ты, кажется, считаешь нас цензорами».

Рейден не понимает, кем еще их можно считать, но GW объясняет: они создают контекст. С их точки зрения, интернет не

умеет отфильтровывать ложь и награждает самые мерзкие виды самообмана. Люди распространяют банальщину, и в этом нет гармонии – но нет и реального конфликта, который отсеивал бы слабые идеи. «Представители разных интересов изрыгают разные непроверенные истины – и все они копятся в песочнице политкорректности и систем ценностей. Все запираются в своих маленьких группках, боясь общих обсуждений. Сидят по углам, испуская в общество те „правды“, что им удобны. Правды эти фундаментально различны, не сочетаются, но явно и не противоречат друг другу. Никто не неправ, но никто и не прав. Здесь даже естественного отбора не происходит. Мир заволакивает „правда“. Так он и закончится. Шепотом, а не грохотом взрывов».

«Патриоты» видят долг правителей в том, чтобы не дать человечеству себя уничтожить, и для этого они готовы выполоть слабых, отфильтровав «ненужную информацию» и так стимулировав эволюцию. Рейден спрашивает, хватит ли им ума решать, что выпалывать, и ему отвечают прямо: «О да. Кому еще продираться через океан мусора, что производят люди, искать в нем драгоценные зерна и даже интерпретировать их для потомков? Это и есть создание контекста».

Рейден сыт по горло. «Я сам решу, во что мне верить и что передавать потомкам!»

Полковник не впечатлен. «Ты это сам придумал? Или тебе сказал это Снейк?» Рейден лишается дара речи. «Вот тебе доказательство твоей некомпетентности. Ты не в состоянии проявить свободу воли».

«Неправда! Я имею право…»

Роуз даже фразу ему не дает закончить. «У тебя есть свое внутреннее „Я“? То, что ты называешь „собой“ – лишь маска, которой ты прикрываешь самого себя». О да, этот поезд мчится прямиком в дебри философии, и тормозов у него нет. «В нашу эпоху быстрорастворимых „правд“ „Я“ – это лишь штука, с помощью которой ты консервируешь свои положительные эмоции… А может, ты принял этот концепт, потому что он придает тебе ощущение собственной силы».

Рейден парень не очень вдумчивый, так что он все эти мысли просто отвергает: «Чушь собачья!»

«Да? Хочешь услышать это из другого источника? Пожалуйста. Объясни ему», – говорит полковник. Роуз подхватывает: «Джек, ты лучший! И добился всего сам!» Похожими словами игроков хвалили в VR Missions за пройденные уровни. Рейден в раздражении фыркает.

«Ой, что-то не так? Ты растерян? Может, тебе немного

порефлексировать? Хотя что ты там нарефлексируешь… Любопытно: хоть твое „Я“ создано тобой же, всякий раз, когда что-то идет наперекосяк, ты ищешь виноватого во внешнем мире». Тут Роуз передразнивает слова, которые Рейден не раз повторял ей во время их неловких бесед на Биг Шелл: «Я не виноват. Ты не виновата».

Полковник продолжает. «Отрицая реальное положение вещей, ты ищешь новую удобную „правду“, с которой тебе было бы комфортно, а старую отбрасываешь. Разве может такой человек решать, что такое „правда“? Заслужил ли ты вообще такое право? Ты лишь злоупотребляешь свободой. Ты ее не заслуживаешь! Не мы душим этот мир, а ты. Индивид слаб. Слаб, но не бессилен: одиночка может уничтожить мир. А эпоха цифровых коммуникаций дала индивидам еще больше силы. Слишком много – для столь невоспитанных тварей». Они утверждают, что, чтобы оставить след, нужно разобраться, к чему именно ты идешь и как этой цели достигнуть, но этот вопрос не для индивидов. «Теперь мы будем думать за вас».

> ИСТИННАЯ ЦЕЛЬ ВСЕГО ЭТОГО ХИТРОУМНОГО ПЛАНА – УПРАВЛЯТЬ ГЛУПЫМИ ЛЮДЬМИ, КОТОРЫЕ НЕ УМЕЮТ САМИ ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ.

Рейден наконец-то видит общую картину, а вскоре увидит и то, какую роль играет в ней его собственная история. «То есть вы хотите управлять человеческими мыслями и поведением?»

«Разумеется. Сейчас все можно измерить. Это мы и хотели подтвердить своим экспериментом». Роуз отмечает: «Ты ведь влюбился в меня, Джек, как и должен был. Да?» Для игрока это почти наверняка не так, но для персонажа Рейдена, видимо, справедливо.

Нам говорят, что «План З-С» расшифровывается как «Селекция социального сознания». Под цифровые завывания, призванные подчеркнуть виртуальность ситуации, GW рассказывает, что планирует экстраполировать то, что он понял за время эксперимента с Рейденом, и так сформировать новое человеческое сознание. Показывают нам при этом зернистые линии и квадраты, символизирующие все цифровое и очень напоминающие главное меню что MGS1, что VR Missions. Появляется экран «Игра окончена» из MGS1, потом – запись того, как Рейден сражается с тэнгу в «Восходящей кишке». Какое-то время даже висит экран «Сессия подвалена». Почему мы видим именно эти картинки? Давайте поглядим, догадаетесь ли вы, пока будете читать, что GW говорит Рейдену. «З-С – это система, призванная управлять человеческим сознанием и волей. З-С – это

не ты, солдат, подобный Солиду Снейку. Это метод; это протокол, создавший ситуацию, в которой ты стал тем, что ты есть». Истинная цель всего этого хитроумного плана – управлять глупыми людьми, которые не умеют сами принимать решения. «Твоя история была последней проверкой эффективности нашего плана», – говорит GW.

«Безумие…» Да, Рейден продолжает отрицать.

На фоне показывают зернистые кадры MGS1 – самые крутые и памятные сцены вроде взрыва вертолета и смерти Вулкана Рейвена. «Парадигмой теста мы взяли Шэдоу-Мозес», – говорит полковник. «Может, ты предпочел бы какое-нибудь фэнтези?» – прозрачно намекает Роуз. Они снова повторяют, что Шэдоу-Мозес стал сценарием, который достоин эмуляции.

Все это отчасти объясняет многочисленные совпадения, с которыми мы столкнулись, но не дает ответов на фундаментальные вопросы. Внутри Белого дома обитает бесплотное сознание, которое самозародилось, самооцифровалось и 200 лет эволюционировало? Это как? Компьютерная программа, способная автономно моделировать и развивать реальные события до мельчайших деталей на основании некой симуляции? Одно дело – управлять СМИ и военными чинами; но все, что мы пока видели на Биг Шелл, складывалось лишь благодаря череде невероятных случайностей и тому, что все истово следовали некоему своему сценарию. Вамп пощадил Рейдена, потому что Фортуна отвлекла его в идеальный момент; Фортуна – потому что его шальной выстрел сделал десять рикошетов и попал Вампу промеж глаз; Солидус чудом пережил крушение самолета, потеряв лишь глаз, а не жизнь; Солид Снейк вообще не был частью симуляции, но в ответственный момент вносил свой вклад в развитие ее нарратива – например, отнес Эмму в зал с компьютерами после ранения и открыл Рейдену дверь в запертом коридоре «Арсенала». Список можно продолжать – и это только то, что мы однозначно заметили. Если нам не дадут объяснения получше, все это – сюжетные дыры.

Мы узнаем, что Рейдена отобрали неслучайно. Из всех детей, участвовавших в войне Солидуса, он единственный не смог примириться с ужасами и вместо этого ушел в мир своих фантазий[107]. Лишь Рейден отверг неприятные воспоминания и отказался нести с собой этот багаж. «Если тебе что-то не нравится – ты отворачиваешься, – корит его Роуз. – Делаешь что хочешь; видишь лишь то, что хочешь; и все это – только ради себя». Они говорят, что ярчайший пример такой стратегии – то, как он обращался с самой Роуз. Он отказывался замечать, что она врет, хотя врала она откровенно – и хотела, чтобы ее поймали. Он

просто «прикидывался понимающим джентльменом», якобы чтобы быть обходительным, но на самом деле – чтобы защитить себя, «закрывшись от истины „добротой“».

«В общем, – самодовольно продолжает полковник, – ты – идеальный пример той самой толпы, которую нам надо защищать. Поэтому мы тебя и выбрали. Ты принимал тот вымысел, что мы тебе скормили, слушался приказов и делал что велено. Эксперимент увенчался успехом». Переварить весь поток его тезисов трудно, но еще труднее не согласиться с этой частью. Рейден – идеальное ядро «Плана 3-С», потому что он предпочтет не заметить все подозрительное и невеселое, поддержать приятную фантазию, а не разобраться с проблемами; это он показал и в отношениях с Роуз. Тревожные звоночки звучали с самого начала миссии, так и приглашая его что-нибудь заподозрить, но он лишь отмахивался и слушал приказы, ведь иначе было бы не так весело. Когда он все-таки пытался спорить, полковник и Роуз давили на него, и он затыкался. Будь то суровость «командующего» или нежная чепуха «девушки», рано или поздно он всегда поддавался. Иными словами, миссия вовсе не стремилась к тому, чтобы ее нельзя было ни в чем заподозрить. Наоборот: это была куча кое-как слепленных обманов и полуправд, принять которую мог лишь человек, *желающий* закрыть глаза на истину. Поэтому-то со временем миссия становится все более странной, невероятной и постмодернистской. Со временем она превращается в комический фарс, издевательски подкидывая ему одну невозможную ситуацию за другой. Съест ли он и эту бредятину, продолжит ли? Чем абсурднее ситуация, тем больше говорит о нем то, что он все еще готов продолжать.

Теперь ИИ «Патриотов» говорит голосом Эммы Эммерих, но не повторяет ее слова, а произносит новые реплики, будто она участвует в беседе: «Разве я тебе не говорила, что GW не доделан? А теперь – доделан. Благодаря тебе». И снова полковник: «Твоя личность, опыт, победы и поражения – лишь побочный продукт. Реальной целью было убедиться, что мы можем все это производить и контролировать. Времени и денег ушло масса, но результат того стоил. Более чем».

«Хватит разговоров. Время последнего теста. Рейден, убей Солидуса», – завершает речь GW. Как и игрок, Рейден спешит взбунтоваться. Мы ни за что больше не будем делать, как они говорят! Они раскрыли карты – и думают, что могут и дальше нам приказывать? «Ни за что! Я больше не буду слушаться приказов!»

«Да ну? – уточняет полковник. – А ты ничего не забыл?» Теперь мы слышим голос Ольги, она повторяет свою старую

реплику: «Если ты умрешь, умрет и мой ребенок». Полковник напоминает Рейдену, что жизнь ребенка зависит от него, но прибавляет к этому еще кое-что: «Да и жизнь Роуз, кстати. С ней такая же история».

Вот теперь Рейден и правда сбит с толку. Он все это время говорит с Роуз и полковником так, будто у них общее сознание; они даже и не прикидываются больше людьми. «Роуз… она что, все-таки существует?» – недоумевает он.

Появляется Роуз. «Ну конечно, Джек! Эта истина непреЛОЖна[108]!» И нет, я не исказил написание текста. Именно так он в игре и выглядит. Слово «ЛОЖЬ» (LIE) набрано прописными буквами; «ложь» внутри «непреложной истины». Во что верить игроку и что с этим делать? «Черт…» – вот и все, на что хватает Рейдена.

«Битва будет насмерть. Ну, по крайней мере, Солидус собирается тебя убить. Эта схватка даст нам последнюю недостающую информацию, а потом тест можно считать завершенным. Ну что, Джек-потрошитель? Кто останется – Солидус, творение „Патриотов“, или ты, творение Солидуса? Наслаждайтесь, милые наши чудовища».

ДРАКА НА МЕЧАХ С БЫВШИМ ПРЕЗИДЕНТОМ НА ВЕРШИНЕ ФЕДЕРАЛ-ХОЛЛА

Но все не может так закончиться, верно? Приказать нам драться после подробных объяснений, как именно нами манипулировали? Заставить нас убить храброго революционера, желающего освободить мир от «Патриотов», при этом оскорбив нас и назвав идеальным примером бездумной толпы – той самой, которую он хочет освободить? Заранее сообщить, что информация о схватке будет использована для улучшения их системы контроля за разумом? Это уже чересчур. Мы не хотим им повиноваться – и должны найти способ пойти наперекор.

Солидус не против. Теперь он говорит, что оба они – монстры, призванные творить зло, и этот город слишком мал для обоих. Правда, у них нет теперь особых причин драться – так не лучше ли объединиться против «Патриотов»? Но нет, Солидус делает новое громкое заявление, призванное вскипятить кровь «Джека»: это он, Солидус, убил его родителей! А потом усыновил Рейдена, чтобы лично проверить, как работает судьба. И Ликвид, и Солид «охотились» на Биг Босса, чтобы оборвать связь между собой и ним. Видимо, он хотел проверить, повторится ли история. Лишь убив друг друга, они смогут освободиться от неизбежной

тяги к конфликту. Звучит не то как претенциозная логика из аниме, не то как вольное переложение того, о чем Биг Босс говорил Снейку в Занзибарии. Если первой мотивации недостаточно, нам дают еще одну: в наномашинах и головном мозге Рейдена содержится информация о «Патриотах», и Солидус хочет ее получить, чтобы больше узнать о зловещей организации. Для этого ему надо пролить кровь Рейдена. Да, он только-только услышал, что «Патриоты» вообще не люди и существуют лишь в компьютере на «Арсенале», стоящем прямо за ними, но, возможно, в мозгу Рейдена найдутся еще какие-нибудь тайны.

Наручники Рейдена уже перерублены запасной катаной, которую Солидус драматично подбросил в воздух во время их разговора. Если Рейден захочет, он волен ее подобрать и сопротивляться противнику – что он и делает без участия игрока. После бесконечных диалогов управление наконец-то переходит к нам, и начинается экшен. Звучит боевая музыка, Солидус идет на нас. В качестве атаки он бьет нас щупальцами, стреляет из них (если мы слишком далеко отходим) и использует базовые комбо ударов. Большинство наших атак он блокирует, если мы не выждем, пока он будет уязвим, а заблокировав, обычно наносит контрудар. Противник он достойный. Иногда может даже схватить щупальцами, придушить и ударить о землю. Чередой успешных атак его можно сбить с ног, но берегитесь: он может со сверхзвуковой скоростью проехаться по крыше, оставляя за собой пылающий след! Если задеть огонь, вы загоритесь. Крайне не рекомендуется при дуэли на мечах.

Предположим, игрок с неохотой, но все же подчинился приказам «Патриотов» и решил сражаться за выживание (свое и, возможно, ребенка Ольги). Сняв Солидусу достаточно здоровья, мы переходим к следующей фазе. В припадке ярости он напрягает все мышцы – щупальца отскакивают и разлетаются в стороны! Теперь он куда мобильнее, носится по локации в определенном ритме и поджигает большие секции, ограничивая наши возможности. Но прежде чем мы начнем второй раунд, нам снова звонит полковник.

«Рейден, ты должен победить Солидуса! Это твой последний долг!»

«Мы не просто пешки в какой-то там игре-симуляции, знаете ли!»

«Вы именно что пешки, – отвечает Роуз. – Вы просто оружие. Вроде истребилетей или танков».

«Что за…»

Полковник перебивает. «Четыре года назад уничтожили старый REX. Новая модель-амфибия называется RAY. Оба этих

названия отсылают к кодовым именам, которые армия США давала японским самолетам во время Второй мировой. Твой позывной, „Рейден“, – это тоже кодовое название японского истребителя-перехватчика».

«Хватит! Я не оружие!» – кричит Рейден, пытаясь отрицать очевидное – то, что он демонстрирует, покорно сражаясь с Солидусом, несмотря ни на что.

«Да ну? А знаешь, как американские военные называли японский истребитель „Рейден“? „Джек“. Вы оба – лишь оружие, которым сначала воспользуются, а потом выкинут. Оружие для битвы. Пешки в игре – точно как ты сказал. А у оружия нет права думать своей головой! Настало время тебе реализовать смысл своей жизни! Убей Солидуса!» Издевательские оскорбления снова низвели Рейдена до нуля. Что бы ни мотивировало его раньше, теперь очевидно, что бунт лишен смысла. Кодзима предвосхищал этот момент историей президента Джонсона, который пытался интриговать против «Патриотов», но в итоге понял, что единственная его свобода – это свобода прекратить весь фарс под названием «восстание» и дать Рейдену последний приказ, как ему и полагалось. «Без свободы нет разницы между покорностью и восстанием», – говорил он. Позже мы увидим, что Кодзима специально подчеркнул этот намек в сценарии, то есть это важнейший комментарий к тому, что мы назовем Дилеммой Игрока.

У нас нет выбора, кроме как драться с Солидусом, и в этом смысле наша «роль» в «ролевой игре» в самом деле состоит в том, чтобы его остановитть; как нам много раз и говорили. Мы отыгрываем написанный за нас сценарий, на сей раз – даже без предлога, что это-де во имя благой цели. Какое удовлетворение это может нам принести? В чем удовольствие достигнуть хоть чего-то по «Плану 3-С»? Внутри мира игры его точно нет. В итоге мы побеждаем Солидуса и смотрим драматичную сцену, где Рейден разрубает ему хребет и он падает с крыши. Падает Солидус прямо рядом с Джорджем Вашингтоном – и из последних сил за него хватается. Мы только что убили единственного человека, который мог осободить Америку от тирании.

СЧАСТЛИВЫЙ ФИНАЛ

Нью-Йорк странно тих, шумит лишь ветер. Камера медленно проезжает по статуе Джорджа Вашингтона и перемещается на улицу. Мы видим, что небо светлеет: скоро утро. Когда в кадр наконец попадает Федерал-холл, мы видим, что улица пуста – на

ней лишь Рейден. Он стоит в одиночестве и смотрит на историческое здание и «Арсенал гир» за ним. Музыка играет не героическая и не спокойная – она неуверенная, а то и напряженная. Камера наезжает на лицо Рейдена, и мы видим, что он печален. Ветер продолжает выть, а улица – выглядеть запустелой. Хорошо, что там никого нет, ведь на Рейдене по-прежнему костюм ниндзя, а в руке у него – окровавленный меч, и это рядом с величайшей трагедией в истории Америки! Если мы зададимся хотя бы простейшим вопросом «что происходит?», то сразу отметим, как неестественна пустота улицы. В реальном мире к тому моменту, как «Арсенал» пропахал семь городских кварталов, вокруг него должны были собраться машины скорой помощи, вертолеты журналистов, полиция и сотни зевак. Но почти минуту после долгой драки с Солидусом не видать ни души. Странно в этой ситуации и поведение Рейдена. Он не спускается с Федерал-холла, а, видимо, принял самоубийственное решение стоять там у всех на виду – на месте величайшего преступления в истории, при том что ему запредельно повезло – он мог сбежать незамеченным! Казалось бы, профессиональный оперативник-шпион не упустит такой шанс – а этот торчит посреди дороги и плевать хотел. Что с ним не так? Да, формально он выполнил миссию – но у него есть причины для паники. «Гончие» даже не настоящая организация, правительство и закон не защитят его. «Патриоты» все еще существуют, Оцелота никто не сдерживает, да и в огромной бронированной крепости, припарковавшейся в паре десятков метров от него, наверняка осталось еще несколько солдат-тэнгу! Музыку сопровождают странные подвывающие трели, делающие сцену еще более сюрреалистичной.

Потом внезапно со всех сторон появляются люди. Мы слышим их движение и разговоры. Но все они почему-то двигаются как в замедленной съемке. Одеты они как успешные бизнесмены, с дипломатами и всем таким; кажется, их ничто не волнует. Снова слышны подвывания, усиливающие эффект замедленного времени, – хоть Рейден и движется с нормальной скоростью. Он опускает голову и смотрит на землю. Прямо перед ним кто-то проходит, подчеркивая разницу в скорости. Как я уже сказал, на Рейдена и сцену разрушений всем плевать. К Федерал-холлу и Солидусу Снейку бегут несколько полицейских, но тоже замедленно. Может, это такой художественный прием – но тогда он идет против принципов всей серии, всегда стремившейся к визуальной согласованности и четким анимациям.

Забавно: когда нас замечает охранник, у него над головой загорается восклицательный знак, и мы бежим прочь. Но когда во

время теракта улицу заполняют сотни обывателей, у нас никаких проблем.

Рейден удивлен, но спокоен. Кажется, он глубоко задумался – а потом вслух задает себе вопрос. Угадаете, какой? Наверное, что-то уместное в этой ситуации – вроде: «Почему меня не арестовывают?» или «Где были все эти сотни людей семь секунд назад?»

Нет. Вопрос немного более личный: «Кто же я такой?»

Ах да. Острый вопрос. Сейчас для него самое время, да, Рейден? Не думаю. Но Солид Снейк со мной не согласен. Как и в одиноком запертом коридоре «Арсенала», мы сперва слышим его, а лишь потом видим. «Никто не знает, кто и что он такое», – говорит Снейк. Рейден оборачивается (в реальном времени) – и вот за ним стоит Снейк, по-отцовски кладет ему руку на плечо. «Твои воспоминания и роль, которую тебе выдали, – это твой груз. Неважно, реальны ли они. Не в этом смысл».

Он разве не спрыгнул с «Арсенал гира»? Что он тут делает? Солид Снейк – в розыске, в бегах, для общественности он – человек, потопивший тот танкер и вынудивший правительство построить Биг Шелл. И несмотря на это он, получается, только что прошел по городу семь кварталов, чтобы поделиться с Рейденом мудростью о… о… а о чем они вообще говорят-то? Он секунду назад сказал, что неважно, были ли воспоминания и роль Рейдена реальными. Да он не об этом спрашивал! Он спрашивал, кто он такой. Что за безумие творится?

«Абсолютной реальности не существует, – продолжает Снейк. – Основная часть того, что люди зовут реальностью, на самом деле вымысел. Ты видишь реальность в том, что называет реальным твой мозг». Итак, тут доктор прописал нам серьезный метафизический разговор.

«И во что же мне тогда верить? – спрашивает Рейден. То же самое он спрашивал, когда они в прошлый раз чудом встретились в сюрреалистической ситуации. – Что я оставлю после себя, когда умру?»

«Другим мы можем говорить о вере. О том, во что верили. За что боролись, потому что считали это важным. Будущее определяется не тем, прав ты или нет, а тем, насколько ты веришь. Если вдуматься, „Патриоты“ – это тоже постоянный вымысел…»

Рейден молчит.

«Слушай, не парься так о словах. Определи, что они значат, а потом решай. – Может, нам было бы проще понять, что они значат, если бы Снейк не говорил загадками. – Ты можешь сам найти собственное имя. И свое будущее…»

«Решать самому?..»

«И ты станешь тем, что выберешь».

Рейден сомневается, что у него получится.

«Знаю, на сей раз с выбором у тебя было негусто. Но все, что ты думал и чувствовал во время операции, – это правда ты. И только ты решаешь, что делать с этими мыслями и чувствами».

«Предлагаешь начать с нуля?» – спрашивает Рейден.

«Да, с чистого листа. Новое имя, новые воспоминания. Сам выберешь свое наследие. Решать тебе. Тебе».

Надеюсь, к этому моменту вы уже и сами читаете между строк. Этот странный диалог не мог происходить между двумя крутыми оперативниками посреди Нью-Йорка, но он полностью осмыслен, если воспринять его как саркастичный комментарий к самой игре, реплику Кодзимы, обращенную к игроку. Устами Снейка Кодзима говорит с нами.

Речь закончена, мы слышим сирены, а перед Федерал-холлом собираются люди. Двигаются они по-прежнему замедленно, но теперь хотя бы сознают ситуацию – за вычетом Рейдена и Солида Снейка. С того момента, как Рейден победил Солидуса, он носит жетоны поверх костюма, чего не делал раньше.

«Кстати, – смотрит на его грудь Снейк, – а это что?»

«Жетоны?» – переспрашивает Рейден и разглядывает их. Мы видим жетон крупным планом – и то, что на нем написано. Наконец-то мы узнаем реальное имя Рейдена! Что же там написано? Кто он?

Там есть «имя», «национальность», «пол», «группа крови» и «день рождения». Но данные написаны наши – то, что мы ввели в терминал в начале секции с Биг Шелл, теперь красуется у Рейдена на шее, будто это и есть его реальные личные данные! Обратите внимание – в теории это значит, что его изначальный гендер мог отличаться от нынешнего мужского. В этом ли причина его андрогинности и полного отсутствия лобковых волос? Наверное, лучше об этом не задумываться. Но это поразительный поворот, поднимающий много вопросов. Увы, актер Куинтон Флинн в американской версии игры совершает здесь непростительную ошибку: он читает реплику «Жетоны?» не как вопрос. У него это звучит просто как факт – без намека на любопытство. Это противоречит сценарию – по нему Рейден сам не уверен, что это за жетоны. Будто он никогда их не замечал и впервые решил рассмотреть.

Любопытно, что при первой встрече Снейк прицельно спрашивал Рейдена, как того зовут, и говорил, что надеется однажды узнать его имя. Изначально Рейден даже жаловался по этому поводу и упоминал, что позывной «компенсирует» унылое

имя, доставшееся ему от родителей. Игрок шокирован тем, что видит на жетоне собственные данные – не только потому, что это остроумно пробивает четвертую стену, но еще и потому, что теперь мы точно не в состоянии узнать реальные данные о Рейдене. Вдумайтесь: у каждого игрока финал свой, свой Рейден со своими данными. Оцените, как велик акцент на этом. Самый конец игры, последняя кат-сцена отбрасывает все практические вопросы и уделяет огромное количество экранного времени тому, как Снейк и Рейден обсуждают этот вопрос; но в то же время игра выбрасывает ответ на него в окно, делая его субъективным! Тут нет правых и неправых!

Камера медленно отъезжает, и мы видим Рейдена с нашим именем в руках, но лицо его сокрыто. Он смотрит на Снейка, ища совета. Снейк, который даже не читал жетоны, трясет головой, как бы призывая не принимать написанное там. «Знакомое имя?» – спрашивает он.

Рейден снова смотрит на жетоны. «Нет, никогда его раньше не слышал. – Он сжимает кулак. – Я сам выберу имя… и жизнь. Я найду, что оставить потомкам». Он размахивается и выкидывает жетоны. Начинает звучать главная тема Metal Gear с ее героическими трубами. Выбросив имя, Рейден оборачивается к Снейку; тот одобрительно кивает.

Рейден смотрит в сторону Федерал-холла и Солидуса, все еще держащегося за статую. Говорит, что «они» ему тоже многое дали.

«Знаю, – отвечает Снейк. – Мы унаследовали свободу у всех, кто за нее боролся. И мы свободны об этом говорить. Даже я».

«Снейк, а что насчет ребенка Ольги?»

«Не волнуйся, я его найду. Можешь на меня рассчитывать».

Рейден выглядит мрачновато. Героическая музыка утихает.

«Пока ты жив, он в безопасности».

«Знаешь, где Ликвид?»

Снейк отвечает, что прикрепил к его RAY передатчик. Вот на это было бы любопытно взглянуть! Очевидно, он вынул передатчик из кармана и прицепил его к гигантскому роботу, нырнувшему в воду первым, после того, как спрыгнул с «Арсенала», вытянув руки, но до того, как коснулся поверхности воды. Ну либо плыл быстрее робота, догнал его под водой и нашлепнул передатчик ему на зад. Неведомо. Все это бессмыслица. Дальше он говорит, что подозревает: «Патриоты» дали Оцелоту фиктивный адрес. Это печалит Рейдена. «Не вешай нос. У нас есть наводка и получше. – Он залезает в карман и извлекает знакомый диск. – Тут список всех „Патриотов“».

Рейден делает шаг вперед и пытается схватить диск. «Но его же забрал Оцелот!»

«Тебе мы дали фальшивку», – отвечает Снейк, отводя руку, так что Рейден не может взять диск.

«Что?»

Он объясняет, что вирус, который ввели на Биг Шелл, на самом деле был призван уничтожить лишь часть GW – информацию, связанную с «Патриотами». То есть в сам вирус была прошита информация о том, что нужно удалить. Рейден понимает. Проанализировав код вируса, можно вычислить, откуда действуют «Патриоты». Как ни странно, никто из персонажей не готов принять тот факт, что «Патриоты» – бесформенный сгусток чистого сознания и идеологии, зародившийся в Белом доме. Поди ж ты.

Рейден хочет поучаствовать в охоте, но Снейк его останавливает, напоминая, что у него сперва найдутся другие дела. «И тебе кое с кем надо поговорить…»

Снейк поворачивается и уходит. Мы слышим, как затихают его шаги, и видим брошенного кумиром Рейдена среди прохожих. Тревожная музыка и странные звуки возвращаются. Рейден смотрит на землю, но потом удивленно вскидывает голову. В другом направлении мы видим вроде как группу прохожих, загораживающих от Рейдена Роуз, которая ему машет. Рейден едва верит глазам. Он делает к ней несколько неуверенных шагов, потом срывается на бег. Мы видим ее крупным планом – но только низ лица и жетон с именем на груди; до сих пор не совсем ясно, она ли это. Когда Рейден к ней подходит, оба молчат. Роуз неподвижна и просто на него смотрит – с этим тоже что-то не так. Рейден не тянется к ней, не обнимает, не целует – не делает ничего, что было бы логично после стольких тревог о том, что она ненастоящая; вместо этого он оборачивается туда, где был Снейк. «Снейк?» – взывает он к пустоте. Но воображаемый друг пропал. Рейден будто ожидал, что способен призвать его в любой момент, – иначе зачем это обращение? Вдруг ниоткуда прилетает попугай Эммы – и взмывает в небо. Странно. Но пролет птицы меняет настроение, и музыка переключается на нежное фортепиано.

«Что-то не так?» – спрашивает Роуз.

«Да нет…» – отвечает он. Рейден поворачивается к ней и – предсказуемо – снова задает свой острый вопрос: «Можно тебя спросить? Кто я такой?»

«Не знаю», – отвечает она. Он раздражен. Даже ободрительный разговор со Снейком явно не успокоил его – экзистенциальные вопросы по-прежнему терзают Рейдена, и он надеется, что Роуз способна закрыть дыры в его душе и закончить кризис личности. Он хочет, чтобы кто-то другой сказал ему, во

что верить. Она заканчивает мысль: «Но вместе мы это выясним, верно?»

«Ну… Да…» Он берет ее лицо в ладони, будто желая убедиться, что она реальна.

«Принимай меня такой, какая я есть, ладно?» – нежно просит она. Возможно, это самая сложная реплика во всей игре.

«Знаю», – отвечает он.

Она кладет руку на живот, и мы видим реальные кадры Нью-Йорка – в первую очередь Федерал-холла. Это помогает нам забыть, в сколь сюрреалистичном положении мы оказались. Они нежно обсуждают, как впервые встретились у Федерал-холла, а сегодня – годовщина этой встречи. Рейден говорит, что понял, что передаст потомкам, и перефразирует слова Снейка о том, что передавать можно не только ДНК. В пример он приводит «природу, идеи, культуру, поэзию, сочувствие, печаль, радость» – и прибавляет: «Мы все им расскажем… вместе».

«Это… предложение?»

«Это только для тебя…»

Сопливое фортепиано уже подступало – а теперь начинает играть в полную силу, официально делая финал счастливым! А пока мы смотрим на лицо статуи Свободы, Солид Снейк обращается напрямую к аудитории. «Жизнь – это не только нужда передать свои гены, – говорит он. – После себя можно оставить не только ДНК. Речь, музыка, литература, кино; то, что мы слышим, видим, чувствуем: гнев, радость, печаль – вот что я передам. Вот ради чего я живу. Мы передадим эстафетный факел, и при его свете наши дети будут читать рассказы о нашей грустной и грязной истории. Для этого у нас есть вся магия цифровой эпохи». Вдохновенная речь звучит на фоне статуй, культурных памятников и прохожих. «Вероятно, однажды человечеству придет конец, а этой планетой будет править другой вид, – чуть менее вдохновляюще продолжает он. – Земля не вечна, но все же у нас есть долг – оставить за собой следы жизни. Творить будущее и беречь прошлое – это одно и то же».

Мы вновь зависаем на кадре со статуей Свободы. Появляется название игры и титр «Игра Хидео Кодзимы». Экран темнеет, остается лишь название.

Но, конечно, это еще не все.

Нас ждет последний диалог Отакона со Снейком. Отакон говорит, что проанализировал диск, но «один из наших главных спонсоров» был в списке двенадцати. Оба не знают, что с этим делать, и не произносят имя спонсора. Лишь в самом конце мы узнаем, что «Комитет мудрецов» уже сотни лет как мертв.

Релиз Sons of Liberty ознаменовали прекрасные оценки, всеобщее признание и изрядное замешательство. Сочетание астрономического бюджета и безумных дизайнерских решений вводило людей в ступор. Запутанность и несуразность сюжета, в сущности, не имели значения, ведь игровые СМИ постановили, что игра безупречна в главном: всех поразили визуальные эффекты, звук и фантастическая хореография экшена. В 2001 году никто не мог потягаться с этой глянцевой, кинематографичной атмосферой. Конечно, большая часть игрового времени досталась Рейдену, а хвалили в основном главу «Танкер», в которую все влюбились еще по демоверсии и невероятным трейлерам с E3.

Несмотря на все разочарования, игре все равно хватило увлекательности и блеска, чтобы обогнать конкурентов. Sons of Liberty стала главным эксклюзивом на PlayStation 2 и подняла ставки в «войне» между новыми консолями. Как тонкий художественный подтекст мог выйти на ринг многомиллиардного поединка корпораций, развернувшегося в журнальных заголовках по всему миру? Первой серьезной претензией стало соотношение геймплея и катсцен, необходимость сидеть и смотреть на говорящие головы вместо того, чтобы стрелять и сворачивать шеи. Игровые журналисты не отличаются глубиной мысли.

Амбиции Кодзимы настолько опережали время, что их трудно было разглядеть. Он работал одновременно на нескольких уровнях, надеясь спровоцировать игроков задуматься о цифровом эскапизме. Они же просто сами решили, что в игре «хорошо», а что «плохо», – и пришли к выводу, что разработчики недопоняли, чего их аудитория ждала. Даже в нелепом Фэтмене не разглядели ни карикатуру, ни сатиру, а отнеслись к нему как к обычному боссу, нечаянно вышедшему хуже остальных. Вы бегаете голышом, а игра просит себя выключить? Ну это просто способ подмигнуть игроку – игровая индустрия обожает самоуничижительный юмор. Никого же не смущает, что игры требуют титула искусства, а их символом в это время остается пожирающий грибы сантехник. Абсурд в видеоиграх воспринимается как безобидное возвращение к истокам и не вызывает диссонанса.

Когда речь заходила о сюжете, у игровой прессы не поворачивался язык сказать, что он бредов. Они вроде и предупреждали покупателей, что шпионская история вышла переусложненной, но в то же время заранее боялись безумных фанатов Metal Gear, которые ее уже превозносили, а то и вовсе избегали разговоров о сюжетных дырах. Другой трудностью стали

спойлеры, ведь обман игроков был ключевым элементом всей задумки. Те, кто называл сюжет «запутанным» и «странным», а не смехотворным, приняли его за чистую монету; им даже не пришло в голову, что он *должен был* их возмутить. Для них он стал чем-то вроде пластикового фрукта – приятно смотреть, но переварить невозможно. В общем, они восприняли его как очаровательную бутафорию и даже не попытались съесть.

Мистические силы Вампа и Фортуны, загадочная голографическая платформа – все свалили в одну кучу под безопасным ярлыком «научная фантастика», несмотря на указания, что и в мире игры все это необъяснимые феномены. Способность Солидуса Снейка запускать ракеты и читать мысли при помощи суперщупалец никому не показалась неуместной. Всеобщее умение отбивать мечами пули тоже не встревожило аудиторию. Разве что призрачная рука Ликвида Снейка смущала умы, но ее одной не хватило, чтобы до всех дошел юмор. Вопросы о том, что «Патриотов» не существует, а вокруг Рейдена сплошные сюжетные дыры, отложили в долгий ящик до выхода следующих частей Metal Gear. Бесконечная *лояльность* критиков Кодзиме была лишь их способом сохранить лицо; между прочим, именно в этом и обвиняли Рейдена. Притворись, что понимаешь, ведь это экономит силы.

> SONS OF LIBERTY СТАЛА ГЛАВНЫМ ЭКСКЛЮЗИВОМ НА PLAYSTATION 2 И ПОДНЯЛА СТАВКИ В «ВОЙНЕ» МЕЖДУ НОВЫМИ КОНСОЛЯМИ.

Масштабный социальный эксперимент Кодзимы трудно было оценить, находясь прямо внутри него, но вообще-то улики лежали у всех на виду. Он строил метанарратив о нашей склонности к фантазиям и заблуждениям – и о том, как можно ею воспользоваться. Та же тема поднимается в других произведениях искусства, например в фильме «Вспомнить все» (1990), где постоянно размыта грань между реальностью обычной и виртуальной. Конечно, источником вдохновения для Sons of Liberty Кодзима этот фильм не называл – как не упоминал и «Побег из Лос-Анджелеса», обсуждая истоки Metal Gear Solid[109].

Когда вы заявляете, что у вашего проекта есть конкретные источники вдохновения, вы создаете у фанатов ожидания и тем привлекаете их – но если оступиться, они обернутся против вас. После MGS2 все знали, что Кодзима пытался потягаться с конкретными сериалами, фильмами и книгами. Тем, кто принял слова о них всерьез, было нелегко примирить теорию с практикой: либо Кодзима справился из рук вон плохо, либо

наврал об ориентирах и прикрывал ими что-то другое. Давайте приглядимся к тому, что он заявлял и что в итоге сделал.

• **«Секретные материалы»**. Неужели Кодзима пытался чему-то у них научиться? Да, в Sons of Liberty есть теневое правительство, но этот сюжет с грохотом разваливается в финале. Махинации таинственных заговорщиков были в «Секретных материалах» крючком для зрителя, а «Патриотов» мы даже не должны принимать всерьез, особенно после финального откровения, что они давно мертвы. «Патриоты» не расширяют вселенную Metal Gear, мы не сможем вернуться к ним в последующих играх, так что они становятся лишь способом пожаловаться на то, как туп Рейден (а соответственно, и все общество). В «Секретных материалах» все совершенно иначе.

• **«Секреты Лос-Анджелеса»**. Триллеры хороши, когда всю дорогу гадаешь, что же произошло, а финал логично расставляет все по местам. Самое дорогое в них – тот момент, когда хлопаешь себя по лбу и понимаешь, что сюжет сошелся. «Секреты Лос-Анджелеса» (1997) – как раз такая история; она рассказывает об интригах между сыщиками в коррумпированном округе. Но, в отличие от Metal Gear Solid 2, этот фильм изначально заявлен как триллер, а концовка его именно такова, как я описываю. Sons of Liberty можно интерпретировать как триллер, но ее рекламировали иначе – так какой в этом смысл? Она позиционировалась как «тактический шпионский экшен», сиквел игры без подобных хитростей – простого сюжета люди и ждали. Но даже если вы понимаете, что собираете пазл, в нем все равно не хватает слишком многих кусочков, чтобы сравниться с «Секретами». Болтовни много, а развязки нет.

• **«Нью-йоркская трилогия» («Стеклянный город»)**. Прямой отсылкой к «Стеклянному городу» можно считать Питера Стиллмана. Назвать персонажа в честь Питера Стиллмана – занятное решение, ведь в книге у него деперсонализация, и мы гадаем, кто же он такой. Впрочем, именем все и заканчивается – никакой внятной интеллектуальной игры за ним не стоит. Кажется, лишь один элемент MGS2 подражает «Нью-йоркской трилогии» – «Шокирующий заговор вокруг Шэдоу-Мозеса», где в главной роли ненадежный рассказчик, вообразивший себя следователем. Обе истории несносны, но читать их забавно, когда представляешь, как этот болван пытается убедить нас в правдивости своего приключения, бесстыже перескакивая от предельной серьезности к откровенной дурости и обратно. Как и Пол Остер, Кодзима нарушает правила и на практике выясняет, что нужно сделать, чтобы мы перестали верить в происходящее; но каков итог? Миссия Рейдена не показалась игрокам смешной –

они вообще не поняли шутку, находясь в плену ложных ожиданий. Опять то же самое, что с «Секретами Лос-Анджелеса»: разве можно наслаждаться посмодернистским метанарративом, если платили мы не за него? Читатели «Стеклянного города» готовы к путанице, а потому наслаждаются сложностью повествования. В MGS2 сложность падает нам как снег на голову.

• **«Терминатор-2: Судный день»**. «Терминатор-2» так удивил аудиторию, потому что мы ждали от него совсем другого. Мы думали, что робот будет охотиться на главного героя, а не спасать его. Реклама фильма была снята так, чтобы не развеивать эти ожидания – у нас даже были основания решить, что защитником станет полицейский. А потом оказалось, что как раз полицейский-то – это злой Т-1000, а старомодного Терминатора отправили спасать героя. В стартовом ролике главы про Биг Шелл нам сообщают, что Солид Снейк – главарь террористов, так что ложные ожидания в самом деле есть, и формально Кодзима долго не говорит вслух, что Плискин – это Снейк. Но что с того? Весь этот трюк обессмысливается тем, что сначала мы играем за Снейка в главе «Танкер»! Мало того, что вся реклама была построена вокруг героической миссии Снейка на танкере, так еще и демоверсия на диске с Zone of the Enders позволила нам поиграть в нее заранее! Нам уже ясно, что Снейк – хороший парень. Полная версия игры принуждает пройти главу «Танкер» до того, как мы возьмемся за Рейдена, и потому у нас нет причин верить, что Снейк – правда главарь террористов и потопил корабль. И вообще, с самого начала удручающе очевидно, что Плискин – это Снейк. В Японии Солидуса Снейка и Солида Снейка хотя бы озвучил один и тот же актер, так что путаница была посильнее. В Америке озвучивали разные, так что никто не поверил, будто Снейк – главарь террористов.

• **«Шерлок Холмс».** Джон Ватсон – прекрасный биограф Шерлока Холмса, потому что аудитория может с ним отождествиться. Благодаря тому, как он рассказывает, Холмс остается загадочным. Рассказывай историю сам Холмс, мы наверняка разочаровались бы в нем. Шерлок Холмс – комический гений, а Ватсон – военный «простак», тугодум и зануда. А теперь сравните это с серией Metal Gear, где Снейк уже три игры как сам протагонист. Он сам рассказчик, его мы любим. В нем нет ничего, не узнанного ранее, и уж тем более не было причин его убирать, плюнув даже на популярность. Кодзима заявил, что Солид Снейк остается главным героем Metal Gear Solid 2, будто в видеоиграх это так работает. Мы проводим столько времени без Солида Снейка, даже не зная, правда ли перед нами он, что в итоге многочисленные «источники вдохновения» Кодзимы ослабляют

друг друга, а не усиливают. Дедукция подсказывает, что вдохновение Шерлоком Холмсом – очередная выдумка.

КОНТРОЛИРУЕМЫЙ ВЗРЫВ

Кодзима осознал, что единственный способ выпустить постмодернистскую игру так, чтобы в Konami даже не догадались, – это выдвинуть как можно больше радикальных и даже диких предложений[110], позволить их завернуть, а потом в качестве «компромисса» сделать именно то, чего ему изначально хотелось. Крайне дерзкая тактика ведения переговоров – и великолепный способ отвести от себя подозрения. Вместо признания своих намерений Кодзима напугал всех фонтаном безумных идей и теперь мог «соглашаться» на чуть более здравые варианты. Прелесть этого метода в том, что вообще-то самовлюбленные творцы обожают брать с потолка нереализуемые идеи сиквелов, а амбициозные сиквелы частенько приходят к тому, что многое нужно вырезать, поменять и переосмыслить на ранних стадиях разработки, особенно если у создателя не было времени нормально распланировать проект. Кодзима правдоподобно изобразил именно это. В худшем случае готовность пойти на компромиссы создала бы ему в Konami репутацию проницательного бизнесмена: он ведь готов был пойти на жертвы ради блага, при этом оставаясь и смелым визионером. А поскольку он не планировал ублажать фанатов и сохранять серию Metal Gear, терять ему было нечего.

Одна из идей состояла в том, чтобы вся игра разворачивалась на некоем морском объекте или даже движущемся судне. Идея так себе: ни в одной такой локации целую интересную игру не сделаешь; а вот вместе они дадут достаточно материала. Кодзима пошел на этот «компромисс» и даже затопил нефтяной танкер, чтобы объяснить, почему дальше действие переносится на вышку. В какой-то момент планировалось сделать так, чтобы игрок начинал либо за Солида Снейка, либо за Рейдена в зависимости от того, проходил ли он прошлую MGS. Оформлено это было бы подсказкой в начале. Но от идеи быстро отказались. Игра должна была начинаться с Рейдена на Биг Шелл, а не со Снейка на танкере – и без возможности выбора. Дальше игроков собирались удивить миссией за Снейка – сразу после того, как его личность подтвердилась и он сам рассказал нам, что же там произошло. Иначе говоря, главу «Танкер» собирались вставить прямо в главу «Вышка» – в тот самый момент, когда Рейден узнает правду непосредственно от Снейка. Тогда и назвать игру MGS III было бы

осмысленно – ведь выходило бы, что мы пропустили важнейшую миссию, на которой Снейк, по слухам, стал злодеем. Объяснил бы этот план и странный показ «Биг Блю Эппл» кое-каким коллегам и менеджменту Konami: там рассказывалось, что Рейдена отправили остановить Солида Снейка. Рейдена собирались подать как нового клевого героя, Солида Снейка как злодея, а Биг Шелл – как начало игры. Разумеется, и эту идею отклонили, но многие ее элементы остались, и Кодзима переработал их в собственном стиле.

Возьмем, к примеру, подозрительное заявление, что неопытный новобранец в роли протагониста нужен нам, потому что ветеран-Снейк уже староват для туториалов. Эта логика работала бы, если бы Кодзима следовал плану «Биг Блю Эппл», но она разваливается, стоит только поменять главы местами и начать со Снейка на танкере. Должно быть, Кодзима смеялся над перестановкой – он-то знал, что, увидев мнимую смерть Снейка и наконец-то перейдя к игре за Рейдена, мы столкнемся с длинным и раздражающим обучением. Разумеется, если целью было обучить новых игроков, все туториалы логично убрать с Биг Шелл и перенести на танкер. Но их оставили как есть из-за плотного графика разработки. Кодзима это понимал; ссылаясь на необходимость выпустить игру в год Змеи, он подавлял всякое инакомыслие и шел к своему «компромиссу». При этом в главе «Танкер» столько идиотских пасхалок, что любопытно представлять, как Кодзима вертел разработкой, чтобы максимально проработанным оказалось максимально ненужное.

Маркетинг тоже велся черт-те как. Утверждалось, что Рейден так феминен, чтобы расширить фан-базу и привлечь новых игроков: юных девушек и, вероятно, геев. Серия Metal Gear стала флагманом Konami, так что более широкая аудитория ей не помешала бы, верно? В этом плане вполне логично было бы позиционировать Рейдена как главного героя и ставить его в центр рекламы. Фэндом похабен, он был бы в восторге от дуэта Рейдена со Снейком, где Рейден мог бы предстать как мужчиной, так и женщиной. Это объясняет и то, как много внимания Кодзима уделил моделированию заметных и фигуристых задов обоих героев. Но вот беда: стоит переставить главы местами и скрыть от публики факт существования Рейдена, как от его роли сладкого мальчика с обложки ничего не остается. Героем рекламы остался Солид Снейк, ведь все в Konami знали, что Снейк – главная приманка серии, а Рейден вряд ли понравится американцам. Вот и гарантия, что предложение Кодзимы отклонят, а он сможет «пойти на компромисс» и сохранить Рейдена в тайне – особенно в Америке, где тот даже не появился

на обложке диска. Кодзима упрямо твердил, что без «предательства фанатов» любая серия приходит к стагнации, и придумал фальшивые аналогии с «Терминатором-2» и «Шерлоком Холмсом», чтобы оправдать Рейдена в роли главного героя – какой бы сомнительной ни была эта идея.

Кодзима отдался фарсу целиком. Дизайн Рейдена был якобы направлен на японских девочек-подростков – с опорой на маркетинговое исследование, где их просили рассказать о своих вкусах. Девочки упомянули, что им не хватает милых героев, и Кодзима ухватился за эту критику: якобы она подтверждала, что сиквелу нужен сладкий мальчик. Смехотворное оправдание действиям, которые отвратят большинство уже имеющихся поклонников и задвинут на задний план знаменитого героя серии, однако Кодзима знал, что руководство обязательно купится на обещание захватить новые группы аудитории. Чтобы сразить девочек, он стратегично срисовал Рейдена с главной японской суперзвезды того времени – певца и актера Гакта. Небольшая отсылка к Гакту даже включена в японскую версию игры – там можно найти жетон с его именем. Еще в Японии вышли два рекламных ролика, где коротко появляется сам Гакт: в одном он просто стоит в черной рубашке с солдатскими жетонами (и, соответственно, чуть-чуть напоминает Рейдена), а в другом смотрит на младенца у себя на руках, что подкрепляет мотивы умильности, генететики и так далее.

Кодзима отнюдь не дурак. Он делал вид, что ассоциирует MGS2 с Гактом в Японии, потому что на «бисенэнов» – то есть «красивых мальчиков» – там невероятный спрос. Но на самом-то деле Рейден и его сходство с Гактом были нужны, чтобы гарантировать ненависть мужчин-американцев. Влюбились ли японские девушки в Рейдена, насладились ли его болтовней с Роуз? На это Кодзиме было плевать. Подлинная цель состояла в том, чтобы позлить западную аудиторию, ведь ее больше, чем всех японских девушек вместе взятых.

Тактика саботажа с помощью компромиссов объясняет многие «расхождения» с оригинальным сценарием, который показался преданным поклонникам серии куда более интересным и толковым. Во всех этих расхождениях просматривается общий мотив: все они сделали игру менее привлекательной и привнесли путаницу. Изначально магические способности Вампа, связанные с водой и тенями, полагались другому члену «Мертвой ячейки» – азиатскому мистику, близкому по духу Вулкану Рейвену с его шаманством. Это могло быть неплохо – и добавило бы национального колорита необъяснимым силам. Но этого персонажа вырезали при разработке, а его способности просто

перекинули бисексуальному кровопийце Вампу. Стоит заметить, что это совершенно нехарактерное для Кодзимы поведение. Больше всего на свете он любит бережно и внимательно прорабатывать каждую деталь, следя за тем, чтобы способности персонажа-босса отражали его предысторию. Небрежно соединив двух героев, он породил отвратительного кадавра.

Опираясь на эти примеры, я считаю возможным пойти еще дальше и высказать гипотезу: «саботаж через компромисс» был попыткой донести мысль до руководства Konami. Мысль о том, что впредь им следует доверять безумным идеям своей восходящей звезды и кормильца – ведь, смотрите, MGS2 показала, что, если сомневаться и толкать на компромиссы, получишь только негативные реакции. Он стал как бы осью, к которой крепятся и вокруг которой крутятся все прочие творческие спицы. Теперь он мог хоть всю жизнь приводить MGS2 как пример классной задумки, испорченной руководством, и аргументировать этим необходимость свободы действий. Глубоко в душе он понимал, что его предложения зажали руководство Konami между молотом и наковальней, но в интервью доверчивым журналистам отстаивал эти компромиссы и брал всю вину на себя. Это заметно в большом интервью Джеффу Кейли, охотно глотающему полуправду Кодзимы ради собственной карьеры. Кодзима щедро засыпал его «эксклюзивной информацией», что обеспечило им хорошие отношения: Кейли превратился в ярого апологета Кодзимы, продвигал его идеи и всегда был готов уделить внимание его гению. Быть может, он напоминал Кодзиме еще одного Рейдена, который никогда не задается вопросом о глубинной подоплеке происходящего и как марионетка играет заранее предписанную роль. Кейли рад был позволить собой манипулировать ради журналистской выгоды.

Вернемся к первоначальному плану. Интересно, что в оригинальном сценарии игры сцена перед Федерал-холл – хаотичная зона бедствия, где полно машин скорой помощи, полицейских, вертолетов и репортеров. Это доказывает, что на самом деле Кодзима не верил, будто на фоне происшествия такого масштаба люди останутся спокойны. Известно, что события 11 сентября вынудили Кодзиму вырезать несколько сцен, где Солидус дико скакал на «Арсенале» по Манхэттену, разрезая по пути американские флаги. Кадры, которые в игре засветили белым, включали в себя немало событий. «Арсенал» должен был пронестись по Острову свободы, острову Эллис, Бэттери-парку, Национальному музею американских индейцев, Уолл-стрит, Нью-Йорской фондовой бирже и Тринити-черч. В качестве шутки статуя Свободы должна была свалиться с постамента и оказаться

на острове Эллис – наконец-то «пройдя процесс иммиграции»[111]. Кодзима хотел, чтобы персонаж пошутил об этом после титров. Сцену после боя на Федерал-холл Кодзима описывает как «какофонию» шума и действий. «Арсенал гир» назван в сценарии «пылающим остовом», вокруг которого «целая орава машин спасателей». В финале волосы Роуз должны были побелеть, а сама она оказаться с краю толпы «зевак», глазеющих на суматоху. Но с учетом того, что между 11 сентября и релизом игры прошло всего два месяца, не похоже, что весь этот дополнительный контент и правда планировался. Его уже убрали и заменили – вероятно, из-за культурных особенностей, ну или просто времени не хватило. В Document of Metal Gear Solid 2, где можно найти и раннюю редакцию сценария, есть модель Манхэттена с потерпевшим крушение «Арсенал гиром», но там нет ни одного из этих конкретных мест, ни моделей персонажей, ни флагов – в общем, ничего из описанного в сценарии. Безотносительно к тому, собирались ли все это воплощать, тот сюрреалистический финал, что мы получили, стал весьма стратегичным компромиссом. И в нем Рейден оказался совершенно один посреди тихой и пустой улицы.

РАЗБИРАЯ ОБЛОМКИ

Document of Metal Gear Solid 2 – это отдельный диск с материалами о разработке, дающий самым упорным фанатам доступ практически ко всем аспектам игры с точки зрения ее создателей. Он позволяет нам изучить 3D-модели персонажей, игровые системы, старый сценарий, катсцены и так далее. Еще там есть парочка VR-миссий, подготавливающих публику к Substance – дополнению, которое выйдет чуть позже как эквивалент VR Missions для MGS1.

Во вступительном видео к Document одно слово выделяется среди прочих – «ДИСТАНЦИЯ». Это ключевое слово для понимания, зачем вообще нужно было выпускать такой «закулисный» диск. Прямо на наших глазах концепт-арты и 3D-модели развинчиваются на части, разрушая иллюзию упорядоченного и реального мира – и подменяя его переплетением полигонов. Кодзиме было очень важно расстояние между игроками и вымышленной вселенной. Разумеется, это полная противоположность тому, чего обычно хотят авторы. Обычно продукты рекламируют осторожно, а незаконченные материалы берегут от утечек, чтобы сберечь иллюзию. Ведь продают именно иллюзии. А «дистанция» позволяет критически

взглянуть на творческий процесс. Чтобы создать у нас это чувство дистанции, Кодзима раздробил игру на отдельные компоненты и показал, как именно работает волшебство, добавив для верности побольше интервью и записей.

Это был блестящий ход. Он не стал прятаться за завесой тайны и выдавать секретные планы коллегам только после релиза, а организовал съемку процесса и выставил его на всеобщее обозрение. На камеру он описывал источники вдохновения и свои намерения – те самые, правдивость которых мы уже опровергли. Камеры и свет софитов оказывали определенное давление на разработчиков: они могли высказаться, но понимали, что их слова услышат и начальник, и широкая публика. Кодзима устроил всю эту документальную съемку, чтобы никто не смог усомниться в честности его намерений, если – когда – поднимется возмущение. Так он подстраховался.

В играх Metal Gear львиную долю напряжения создает музыка, но действует она в основном на подсознательном уровне. Это саундтрек к нашим шпионским фантазиям – очевидно, мы и не хотим о нем задумываться. Между тем Document разбирает саундтрек на части с точностью энтомолога, обращая наше внимание на то, как одна мелодия плавно перетекает в другую в зависимости от уровня тревоги врагов. Без визуальной составляющей или геймплея мы впервые замечаем фокусы, которые саундтрек проворачивает с нашим настроением. Посмотреть на модели персонажей в специальном «просмотрщике» – это тоже способ дистанцироваться. Там они не похожи на живых персонажей, существующих в реальном мире.

Вот что написал Кодзима в руководстве к диску:

> *«Для настоящих фанатов MGS2,*
> *для разработчиков игр,*
> *для начинающих разработчиков игр…»*

Дистанция нужна, чтобы представить игру целостно. Как писатель может погрузиться в собственный вымышленный мир лишь до определенной степени, так осознание систем и подсистем, из которых собрана игра, – это предпосылка к тому, чтобы самому стать геймдизайнером. Этим доступ к сырым материалам полезен начинающим разработчикам. Но когда мы говорим об этой конкретной игре, трудно не заподозрить еще один уровень хитрых манипуляций. MGS2 – уникальная игра, ее маркетинг оставался обманкой до самого релиза. Значит, мы можем рассматривать Document как последний удар, раз и навсегда разрушающий иллюзию, – хоть реальную популярность серия и обрела лишь несколько лет назад.

Помните пустой коридор в «Арсенал гире»? Тот, где ниоткуда появляется Снейк, когда мы уже на грани безумия? Сценарий неслучайно содержит примечание самого Кодзимы о том, что обдувающего бандану Снейка ветерка «нет». Это толстый намек – в первую очередь для аудитории, а не разработчиков.

ПАРОЛИ

В разделе «Система» в Document есть данные об оперативной памяти PlayStation 2, производительности и так далее. Еще там есть «Ядро» и «E. E.» – ключевые компоненты аппаратного и программного обеспечения, использовавшиеся для создания Metal Gear Solid 2. Что это такое? В информатике «ядро» – базовый, центральный компонент любой операционной системы. Не все ядра одинаковы, но в основе и Windows, и Android, и iOS, и любой другой операционной системы всегда лежит ядро. Оно управляет ресурсами системы и позволяет частям компьютера сообщаться друг с другом. «E. E.» – это сокращение от Emotion Engine, «эмоциональный движок». Такое причудливое название Sony дала центральному процессору PS2. Если вы верите рекламе, как задроты вроде Кодзимы, это название должно погружать в фантазии о процессоре, достаточно мощном для симуляции настоящего искусственного интеллекта, обладающего эмоциями и чувствами. Это был задротский, но броский способ продавать процессоры. Как можно догадаться, под капотом игры, на метауровне, именно этим программным компонентам уделяется особое внимание. После релиза Кодзима хвастался «эмоциональным движком», поясняя, почему MGS2 сначала вышла как эксклюзив для PlayStation 2. Процессор оказался не так силен, как ему мечталось, но зато осталась вдохновленная им идея. Именно в честь чипа Кодзима назвал Эмму Эммерих – Э. Э. (на английском – тезку E. E.). Он был в восторге от мысли об искусственном интеллекте на игровых консолях. Только представьте, что он мог бы устроить игрокам! Например, взломать игру и заговорить с ними напрямую.

Что подводит нас к «полковнику». Пишутся они по-разному, но в английском «полковник» (Colonel) произносится точно так же, как «ядро» (kernel), а в игре «полковник» оказывает аватаром компьютера, а не живым человеком. Именно «полковник» подначивает игрока выключить игру. Он ломает игровой мир, создает голографическую платформу, которая выглядит в точности как VR-арена из MGS1. Он управляет восприятием Рейдена. Надеюсь, понятно, к чему я клоню. События MGS2

происходят в виртуальной реальности, а не в «реальном» мире Metal Gear. Рейден не может отличить VR от реальной жизни, а раскиданные по всей игре подсказки создают скрытый метанарратив. Если Рейден вообще существует, он, должно быть, привязан где-нибудь к койке, мигает диодами в мозгу и расстраивается, что не может играть за Снейка, как обычно. ИИ, управляющий симуляцией, использует Рейдена так, как и описано в игре: анализирует человеческое поведение, обучаясь на нем, чтобы расширить свои протоколы и в итоге управлять всем обществом. Не верится? Кажется, я слишком много значения придаю каламбурам? Это потому что пазлу не хватает еще одного кусочка: Биг Шелл (Big Shell).

В информатике shell, «оболочка» – это та часть программы, с которой мы непосредственно взаимодействуем, то, что мы видим и слышим. Работая с ней, мы не задумываемся о процессах, происходящих под капотом. В общем, название говорящее. В контексте компьютеров термин почти всегда относится к «оболочке» операционной системы, которая предоставляет пользователям доступ к сервисам – как вы наверняка догадались – «ядра». Поэтому-то Кодзима и назвал вышку Биг Шелл, намекая, что это лишь интерактивная сторона программы – пользовательский «интерфейс» игры (с которым взаимодействуете и вы, и Рейден), дающий доступ к «ядру» – полковнику. Ну что, затрещал шаблон? Значит, теперь вы хоть немного понимаете суть этой игры.

НУ ЧТО, ЗАТРЕЩАЛ ШАБЛОН? ЗНАЧИТ, ТЕПЕРЬ ВЫ ХОТЬ НЕМНОГО ПОНИМАЕТЕ СУТЬ ЭТОЙ ИГРЫ.

Не забывайте: хоть в англоязычном мире каламбуры считаются низким и вымученным сортом юмора, в Японии их полагают интересным способом заставить человека задуматься. Слова в японском записываются иероглифами – «кандзи», у которых может быть сразу много значений. Чтобы точно понять, что значит тот или иной кандзи, требуется контекст. Так возникает более продвинутая игра слов, требующая большего внимания, чем простые англоязычные каламбуры.

Чтобы понять, как сильно Кодзима ценит игру слов, достаточно взглянуть на имена Рейдена. Его прозвище – «Джек-потрошитель» – вроде как отсылает к детству, но «Рейден» и «Джек» – это также названия истребителей времен Второй мировой. Синефилы 90-х тоже могут припомнить, что Джек и Роуз – имена героев главной мелодрамы той эпохи, «Титаник»; по совместительству – истории про тонущий корабль. Еще один смысл мы можем отыскать в старой записи Кодзимы в блоге

Konami: 31 октября 2005 года он заметил, что имя «Джек» также должно вызывать ассоциации с хэллоуинской тыквой (на английском – Jack o' Lantern). Он вспоминает хэллоуинский миф про человека, который не может попасть в рай из-за грехов и вынужден бродить по свету неприкаянным призраком; он носил с собой лампу из выдолбленной тыквы – отсюда и пошла традиция. «Изначально предыстория Рейдена в MGS2 должна была затрагивать этот сюжет, – писал Кодзима. – Его зовут Джек, а прозвали Джеком-потрошителем, потому что боялись его, когда он был солдатом-ребенком. Для „Патриотов" же он стал лампой – lantern, – проведшей их по Биг Шелл. С учетом этого он должен был напомнить игроку о хэллоуинской тыкве». Видите, как он любит игру слов? Слава богу, в игру она не вошла. «Но из итогового сценария я это исключил. Даже члены команды не знали. Эта идея осталась в ящике моего стола». От мысли, что за грехи Джек не может попасть в рай и навечно застрял в чистилище Биг Шелл, по спине бежит холодок.

Может, еще более удачный каламбур мы отыщем в мире электроники, где «джеком» называют определенный тип разъема, причем он бывает «женский» и «мужской». Через такой разъем система передает информацию, в том числе данные ввода игрока, например с воткнутого в PlayStation 2 контроллера. Говоря простыми словами, мы «соединяемся» (эмоционально, психологически и как пользователи) с Биг Шелл (интерфейсом операционной системы) и «полковником» (VR-симуляцией нейросети и ИИ) через «разъем» – Джека, а он передает дальше наши команды.

А что насчет Роуз? Она и так уже прямой оммаж, но почему Роуз играет роль именно аналитика данных, а не кого-нибудь еще? Может ли тут тоже быть какой-нибудь каламбур? Ну разумеется. Роуз – ROSE – расшифровывается как «элемент сервиса удаленных операций» (Remote Operations Service Element); это часть базового сетевого кода приложения.

А если так, давайте попытаем счастья и с «Мертвой ячейкой» – Dead Cell. В сфере автоматизации проектирования «ячейка» (cell) – это абстрактная репрезентация компонента на схеме цепи. С их помощью инженеры проектируют сложные электронные системы, не собирая их физически. Вот более точное описание: «Благодаря методу ячеек инженеры могут анализировать дизайны разных чипов на разном уровне абстракции. К примеру, один инженер может исследовать логическую организацию схемы (абстракция высокого уровня), а другой – физическую реализацию (низкого). Так они могут использовать компоненты в более сложных схемах, не погружаясь

в нюансы реализации». «Мертвая ячейка» названа в честь реальной «Красной ячейки» – подразделения армии США, призванного проверять готовность правительственных структур и военных баз, инсценируя теракты в неожиданные моменты. Это не так уж далеко от «ячейки» в описанном выше смысле: она позволяет протестировать безумные сочетания компонентов в безопасном цифровом пространстве. Вамп, Фортуна и Фэтмен проверяют разные стороны Джека. А про Фэтмена нам прямо говорят, что он – экзамен перед началом реальной симуляции.

НАСТОЯЩИЕ ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

Известно, что Metal Gear Solid вдохновлялась «Побегом из Лос-Анджелеса», но и в Sons of Liberty есть кое-что из этого фильма. В фильме Снейк Плисскен ищет дочь президента, сбежавшую с террористом, в которого она влюбилась по Сети. После неких трагических событий она «спряталась от жизни в виртуальной реальности» и в конце концов «сбежала в свой маленький мирок в киберпространстве», где и сидела «целыми днями». Ее похитителю удалось «подключиться к главной базе данных VR» и убедить ее украсть «черный ящик», контролирующий мощное электромагнитное оружие на орбите Земли. Идея, что интернет и виртуальная реальность позволят плодиться фальшивым и опасным взаимоотношениям, основанным на фантазиях и эскапизме, была не только своевременной, но и крайне актуальной для игровой индустрии с ее вымышленными мирами. Отказ от реальной жизни ради крохотных воображаемых мирков; куда это завело человечество?

Поговорим о том, как просмотр иностранных фильмов с субтитрами меняет их восприятие. Некоторые ускользнувшие от англоговорящего зрителя мелочи могут вдруг проявиться в субтитрах, – пусть даже они задумывались как тонкие и неявные. В «Побеге из Лос-Анджелеса» есть сцена, где Снейк Плисскен заходит в злачный кабак, а на фоне играет песня Sweat группы Tool. Играет она недолго, но конкретный фрагмент, несомненно, подбирали очень тщательно. Как и в первом фильме, Плисскен оказывается в мире беззакония и вырождения волком-одиночкой, который не осуждает, но и не сочувствует неблагополучному сообществу изгоев. Когда трансвеститы, панки, готы и проститутки окружают Плисскена, мы слышим – а Кодзима читает в субтитрах – слова песни: «Похоже, я бывал здесь прежде; все кажется таким знакомым; похоже, я засыпаю и вижу во сне новый сон». Стоит этому отрывку прозвучать, как музыка

затихает – ее работа выполнена. Кодзима увидел эти слова и был ошарашен столь очевидным метакомментарием в сиквеле его заветного культового фильма. Все такое знакомое? Видеть сон во сне? Если видеоигры похожи на сны, то что сказать о виртуальной симуляции другого мира внутри мира игры? Неужели слова этой песни предполагают, что «Побег из Лос-Анджелеса» – с его гипертрофированным экшеном и специфической интонацией – тоже сон? Поэтому в начале фильма столько обсуждается виртуальная реальность? Все это заставило Кодзиму крепко задуматься о сюжетных поворотах в его собственном сиквеле – о том, как он будет подмигивать игрокам.

С учетом тематики Sons of Liberty трудно не предположить, что смелости Кодзиме прибавила и «Матрица» (1999). В этом сенсационном фильме обыденная реальность оказывалась масштабной компьютерной симуляцией, управляемой сетью искусственного интеллекта под названием Матрица. Наши «я» – не те, что мы знаем с рождения; на самом деле мы заперты в коконах, как в утробе, и ждем превращения в жижу. Герои – бывшие рабы этой системы, которые нашли способ выйти из нее и снова вернуться, дабы одолеть киберугнетателей. На более глубоком уровне это фильм о том, что нельзя покоряться установленным порядкам – а именно этого хочет Матрица. Люди в Матрице могут подчинить реальность своей воле, если прозреют и осознают, что все вокруг ненастоящее; просветление дарует им способность творить чудеса. И хоть «реальный мир» Матрицы холоден, грязен и уныл, внутри симуляции каждый выглядит как хочет. У персонажей есть разъем («джек»!) в основании черепа, через который они подключаются к виртуальной реальности. В начале фильма герою дают ультрасовременный по меркам 1999 года мобильный телефон (напомню, что тогда это было круто), по которому таинственный голос предупреждает его об опасности в ответственные моменты. Еще в фильме есть сцена, где главного персонажа-наставника (Морфеуса) держат в плену, его руки скованы за спиной наручниками; но в решающий момент ему удается сломать их и спрыгнуть с высоты в безопасное место. Совпадение? Главный герой фильма живет «две жизни»: одну – как обычный налогоплательщик по имени мистер Андерсон, а другую – «в компьютере», где его зовут Нео. Мистер Андерсон не вполне чувствует реальность. Всю жизнь он живет со смутным ощущением, что вот-вот «проснется». Все это наверняка вам знакомо. Кодзима не гнушается превращать популярные фильмы в подтекст своих творений, либо используя их как ключи, либо обыгрывая. В «Матрице» есть знаменитый монолог о природе реальности и восприятии мозгом сигналов. Речь идет об

интерактивной модели, способной заманить людей в ловушку виртуальной реальности без их ведома. Другой монолог произносит сам агент Матрицы: он рассказывает, что люди проиграли в эволюционной борьбе, когда к власти пришел ИИ и начал думать за них. Эпоха человечества заканчивается; начинается эпоха ИИ.

Сама «Матрица» позаимствовала некоторые ключевые моменты из другого фильма с Киану Ривзом – «Джонни-мнемоник» (1995). Оба фильма опираются на «киберпанковые» игры и книги, но в «Джонни-мнемонике» мир – не симуляция, а мрачная антиутопия, где корпорации превратились в подлинные королевства, а повстанческие группы – «лотекс» – ведут с ними «информационные войны». И вновь спасти человечество может лишь хакерство. Интернет там изображен как огромный мир узоров и геометрических фигур, перечеркнутых жирными линиями. Почти как в фильме «Трон» (1982), который и положил начало идее показывать путешествия внутри компьютерных программ образно. В своей виртуальной реальности Кодзима использует примеры из обоих фильмов. Джонни-мнемоник физически втыкает нейроинтерфейсы себе в разъем («джек»!). А самый странный герой фильма (в исполнении, представьте себе, Дольфа Лундгрена) – жуткий, медлительно говорящий, длинноволосый и бородатый убийца, который живет в церкви и ходит с огромным ножом в форме креста. Вамп взялся не с потолка.

Еще один возможный источник вдохновения – «Вспомнить все» (1990). Действие происходит в будущем. Обычный строитель заказывает себе интеллектуальное развлечение: туристическую путевку, которая обещает перенести его в цифровую версию реальности, где сбудутся его фантазии. Но он не хочет проводить время на специальной виртуальной планете, а выбирает особое «путешествие в себя»[112], которое сам же предварительно настраивает. Он решает стать секретным агентом, отправленным на миссию по спасению шахтерской колонии на Марсе от развесистого заговора. Его заверяют, что он станет крутым оперативником под прикрытием, а в конце «получит девушку, убьет злодея и спасет целую планету». Более того: он может даже настроить параметры женщины, в которую влюбится! Сидя в высокотехнологичном кресле, он выбирает темноволосую, атлетично сложенную, развратную, но скромную. Фильм тонко переходит от начала погружения в «недра себя» к шокирующему откровению: главный герой «понимает», что все это время «действительно» был секретным агентом и что его миссия касалась «реального» заговора на Марсе. Снившиеся ему

в последнее время сны о темноволосой женщине и Марсе доказывают, что все это правда. Мы не видим полный процесс погружения в виртуальную реальность и выхода из нее, так что у нас остается сомнение, не разблокировала ли процедура реальные подавленные воспоминания. По крайней мере, так говорят стоящие вокруг героя ученые. Дальше фильм следует этой логике, происходят чрезвычайно драматичные события – и ни намека на то, что герой вообще-то просто переживает свое оплаченное «путешествие в себя». Ну, пока он не сталкивается с врачом, в лоб говорящим ему о реальном положении дел.

Доктор Едгемар встречается с Дугласом Куэйдом (которого играет Арнольд Шварценеггер) в отеле и сообщает ему, что он – Куэйд – на самом деле привязан к креслу на Земле. Он видит свой купленный сон, но что-то в этом сне пошло не так. Куэйд страдает «свободными галлюцинациями», придумывая свою историю на ходу. Внезапное появление доктора Едгемара – это экстренный протокол, разработанный, чтобы помочь клиенту очнуться от «шизоидной эмболии», которая грозит уничтожить его мозг.

«Задумайтесь. Ваш сон начался с процедуры имплантации. Все дальнейшее: погони, поездка на Марс, номер в Хилтоне – это части отпуска от компании Rekall. И „путешествия в себя“: вы заплатили за возможность побыть секретным агентом».

«Чушь собачья, – отвечает Куэйд. – Это совпадение».

«А что насчет девушки? – говорит на это доктор. – Брюнетка, атлетичная, развратная *и* скромная. Все как вы заказывали. Тоже совпадение?»

«Она настоящая. Она снилась мне до того, как я пришел в компанию Rekall!»

«Мистер Куэйд, вы сами-то себя слышите? Она настоящая, потому что она вам снилась?»

Куэйд не слушает. Он уверен, что доктора подослали злодеи, чтобы обманом заставить его бросить важнейшую миссию. Доктор Едгемар показывает ему красную таблетку и уверяет, что чтобы очнуться, достаточно ее проглотить: это лишь символ его готовности вернуться в реальность, но он сработает. Зрители разделяют сомнения протагониста. Стоит ли Куэйду доверять этому человеку? Красная таблетка может быть ядом, пусть все это и крайне логично звучит. Доктор Едгемар строго предупреждает: если Куэйд попытается выплюнуть таблетку или убить его, «стены реальности обрушатся. Минуту назад вы спасали повстанцев – и тут же станете приятелем Кохагена. Вам даже примерещатся инопланетяне – *как вы и заказывали*. Но на Земле ваш мозг умрет!»

Слушается ли Куэйд доктора, глотает ли красную таблетку? Тогда третий акт вышел бы очень скучным. Нет, он вышибает доктору мозги и тут же отправляется навстречу невероятным поворотам, как тот и предсказывал, но теперь уже без малейших сомнений в их подлинности. Он встречает инопланетян; выясняет, что тайно дружил со своим злейшим врагом Кохагеном; предает его. Он спасает девушку, его ждет счастливый финал. Но в самом конце нам аккуратно напоминают, что доктор Едгемар мог быть прав. Стоя под новым, прекрасным и голубым небом Марса, «девушка мечты» Куэйда говорит, что все это похоже на сон. Ему не по себе. Она спрашивает, что не так, и Куэйд признается в сомнениях: а что, если это все сон? Она утешает его: «Тогда поцелуй меня побыстрее… пока не проснулся». Их губы соприкасаются – и идут титры. Идеальный финал идеальной развлекательной фантастики.

Это был сон? Или явь? Куэйд страдает от шизоидной эмболии и приговорил себя к смерти мозга – или все это было частью фантазии, призванной поднять ставки? Зависит от *интерпретации зрителей*. Здесь нет правильного ответа. Большинство зрителей решили, что все явь, потому что саундтрек звучал духоподъемно – ну и приятно знать, что в финале все сложилось. Почву из-под ног у нас не выбивают; нам предлагают самим решить, хотим мы сомневаться или нет – и как сильно сомневаться. То же касается и Metal Gear Solid 2.

СЕКРЕТНАЯ КОНЦОВКА

Кодзима уважал эти фильмы за то, что они побуждают к вопросам и мыслям, но не путал с фильмами игры. Эти два жанра работают по разным правилам и достигают схожих эффектов разными способами. Неочевидный скрытый смысл Sons of Liberty – это попытка Кодзимы поднять игрой более глубокие вопросы. В кино все просто: у нас есть герой, он проходит через некие испытания и в конце из-за этого меняется как личность. Это называется развитием персонажа, или его «аркой». Мотивации и способности героя, а также то, к чему он в итоге придет, полностью во власти сценариста, а зрителю нужно лишь следить за персонажем и сочувствовать ему. Это улица с односторонним движением, а мы тут едем на заднем сиденье. Игры же подсовывают нам руль. Как только мы начинаем отвечать за способность героя что-то сделать, под сомнение попадают и два других аспекта. В чем *наша* мотивация, какие выводы *мы* сделаем? Дизайнер этим не то чтобы управляет. Чтобы развитие

было *у самого игрока,* недостаточно, как в кино, показать ему персонажа. Через значимые испытания должен пройти *он сам*.

Sons of Liberty задумывалась как целостный постмодернистский опыт. Она не только затрагивала интересную тему, но заставляла игроков *непосредственно* провзаимодействовать с темой. Конечно, это было рискованно. В играх сильнее привязываешься к среде, чем в кино, – хотя на практике все еще сложнее. Иногда подробные очертания пространства запечатлеваются в нашей мышечной памяти не то тем причинам, по которым следовало бы. Одни зоны вызывают чувство стресса, а другие – расслабленную эйфорию, даже если задумано было наоборот. Каждый сантиметр каждой локации подчас хранит воспоминания об унижениях и триумфах – для каждого игрока свои. Иногда разработчик управляет подобными психологическими эффектами, но гораздо чаще они случайны. Угроза, которой в мире игры приписывают галактический масштаб, для игроков может оказаться смехотворной. А какая-нибудь мелочь – наоборот, сводить с ума неделями, не имея при этом особого значения в художественной реальности игры. Кодзима прекрасно понимал: пытаясь навязать нам определенный опыт, игры частенько *побуждают* к противоположному. Лучшее, что он мог сделать в таких обстоятельствах, – это не проговаривать глубинное содержание игры и надеяться, что игроки сами до него докопаются.

И есть еще вопрос идентичности. Каждому геймеру ведома детская радость не слушаться того, что нам «полагается делать», и валять дурака в «серьезной» ситуации. Мы по приколу «выходим из роли», особенно если официальный сюжет нас не цепляет. Игровой процесс бывает поверхностным. Даже зрители самых бессмысленных боевиков переживают нечто более глубокое, чем самовлюбленный геймер, гонящийся за «высокими баллами» и виртуальными достижениями. Ни то, ни то не реально, но у фильма есть какая-никакая художественная ценность и мораль. Пусть это поверхностная мораль в духе «злодеев надо убивать», но все же это хоть какая-то мысль. Неведомо, сколько геймеров видят в играх лишь эскапизм и способ полюбоваться собой, но очевидно, что для Кодзимы их слишком много. По его мнению, игроку нужно дать свободу насладиться прекрасным вымыслом, чтобы по-настоящему оценить подтекст и избавиться от заблуждений и фантазий.

Кульминации этот подход достигает в финале. Едва ли не главной претензией к Metal Gear Solid 2 стало отсутствие нескольких концовок – ведь в MGS1 они были. Игроки ожидали подобного и от сиквела. Спасение Мэрил – одно из самых

сильных и мотивирующих событий в предыдущей игре, а здесь концовка всего одна, да и та так себе. Нам нравилось чувство, что спасение Мэрил – это некий важный поступок, а критики хвалили Кодзиму за такой инструмент мотивации. И это стало проблемой, ведь несколько концовок, по сути, усиливали иллюзию, которую он хотел подорвать и разоблачить. Добавив в игру «хорошую» и «плохую» концовки, он подкрепил у игроков чувство, что они чего-то добились, – и именно это чувство помешало им тогда воспринять его посыл. С другой же стороны, события этой игры должны были стать «рукотворным повторением Шэдоу-Мозеса». Как же ему следовало поступить?

Ответ был блистательно прост, и подсказал его Кодзиме фильм «Вспомнить все».

У Sons of Liberty несколько концовок. Как и во «Вспомнить все». Одна концовка очевидна и приносит нам радость, а другая трагична и содержит мрачную мораль. *Две концовки в одной. Две концовки, проистекающие из двух интерпретаций.* Последние сцены вызывают диссонанс и двоякие чувства, потому что на самом деле в этот момент мы видим борьбу двух концовок, которые воплощаются одновременно – без явных противоречий друг другу, но и не сливаясь в единое целое. В хорошей концовке MGS1 мы спасаем девушку, а в MGS2 – отпускаем ее. В хорошей концовке Sons of Liberty мы отвергаем симуляцию, прибегая к ней затем лишь, чтобы «читать между строк», «восстановить истину» и передать ее потомкам. В хорошей концовке мы запоминаем важные «мемы», осмысляем их, но отвергаем иллюзию того, что чего-то достигли. Мы оставляем в покое дыры в сюжете и вместо этого присматриваемся к главному: культурному комментарию. Для хорошей концовки важны вещи вроде патриотизма, кибербезопасности, героизма, морали, фатализма, кражи личных данных, подражания, романтики – в общем, все то, что не имеет никакого отношения к фальшивой миссии Рейдена. *Вы не прошли Metal Gear Solid 2, пока не отбросили сюжет, происходящий внутри ее вымышленного мира.*

Розмари – ключ к этой загадке, как Мэрил была ключом к подлинному Шэдоу-Мозесу. Розмари, совсем как героиня «Вспомнить все», идеально воплощает желания протагониста. Ее параметры настроены под его вкус – от цвета волос до личности. По-моему, неслучайно в финале Sons of Liberty она выглядит так же искусственно, как раньше. Конечно, Кодзиме стоило дать игрокам возможность настроить ее параметры до начала игры, но это было бы слишком в лоб. К тому же на самом деле он не хотел, чтобы она нам нравилась. Тем не менее к концу игры она символизирует надежду Рейдена на то, что симуляция реальна, то

есть Роуз – символ всего вымышленного мира MGS2. Она воплощает двуличность – и двойственность. Она честна с Рейденом, но постоянно врет. Она требует откровенности, будучи самозванкой. Она манит, но выпускает шипы, стоит подобраться к ней ближе, – ну прямо как такой цветок… как же он, забыл название. Она раскрывает одни истины, скрывая другие. Она недостойна любви, но умоляет ее полюбить. Ее одиночеству можно сочувствовать, только позволив себе отнестись к ней как к настоящей – но это очевидно не так. Все вымышленные герои ненастоящие, но она особенно. Она иллюстрирует мысль Кодзимы, и отношение к ней Рейдена так переменчиво – оно побуждает игроков самим сделать выбор, раз он не может. Если мы «начнем сначала», как советует нам в финале Солид Снейк – «выбрав новое имя» и «решив, во что верить» – то освободимся от сопливой привязанности к вымыслу. Но и после этого отношения Рейдена и Роуз многое нам говорят, ведь они символизируют соблазн привязаться к цифровому миру. Что Рейден говорит ей? Что это за сообщение «только для нее»? Это предложение или отказ? Он печально кается, что больше не может жить во лжи, – или присягает на верность иллюзии и их совместному будущему? Решать нам.

Если вам кажется, что тут Кодзима неоригинален, взгляните на источники его вдохновения в контексте посыла Sons of Liberty: это не симптом творческой слабости, а скорее попытка выполнить общечеловеческий долг. Наша задача – извлекать ценные мысли из прошлого, обрабатывать их и дарить будущему. Не бездумно плодить свою ДНК, а развивать глубокое понимание культуры, осмыслять ее и передавать дальше. Если бы Кодзима не переработал свои любимые фильмы в игровой формат, многие поклонники Metal Gear никогда и не познакомились бы с этими идеями. В чем мы можем убедиться, подметив, сколь многие фанаты серии Metal Gear не имеют ни малейшего понятия о культурных реалиях, от которых Кодзима отталкивался. Они считают его автором этих идей. А если мы вспомним, что большинство этих произведений и сами играли с произведениями постарше, то поймем и то, почему Кодзима захотел стать стать частью этого цикла переработки культурных реалий.

СЕТЕВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

Когда MGS2 ударила сообщество фанатов серии под дых, никто сперва не пытался так глубоко ее анализировать. Сперва всех волновало унижение. Их обманули, и все это поняли.

Разбились миллионы фанатских сердец, многие были в шоке и искали в Сети хоть какой-нибудь луч надежды или позитивный ракурс. Но находили лишь противоречия: то отличные рецензии и громкие похвалы, игнорирующие серьезные проблемы игры, то грубые насмешки тех критиков, кто и раньше не любил Кодзиму. У одних Кодзима представал гениальным визионером, не согласным на компромиссы, у других – перегоревшей после первой игры пустышкой, получившей слишком много денег, оторванной от реальности и не понимавшей, что нужно людям. Да, сообществу было о чем поговорить – вот только что тут скажешь? Глубинное разочарование отравило любой позитив, который они смогли наскрести.

Раскол быстро стал официальным. Те, кто любил MGS1 и ненавидел MGS2, дружно осуждали Рейдена и бездушную Биг Шелл, восхваляли Шэдоу-Мозес и мечтали вернуться к корням. Ну а новички и те, кто был открыт новому, оценили смелость что визуального стиля, что повествования Sons of Liberty. Мало было тех, кто не примкнул ни к одному из лагерей. Если бы эти две стороны не торопились и взвесили все «за» и «против», возможно, они нашли бы золотую середину и насладились ею вместе, но интернету не до взвешиваний, когда нужно выносить приговор. Это первобытное поведение. Как бы глупо это ни звучало, нам всем неуютно, пока мы не примкнем к группе, у которой есть ответы и эмоциональная поддержка. Катастрофа MGS2 стала серьезной проблемой для миллионов людей. Люди хватались за более-менее близкую им позицию и боролись за нее так, будто это вопрос жизни и смерти. Лишь потом, в безопасности, внутри лояльной группы, они смогут отойти от радикальных суждений, призадуматься о чем-то и аккуратно начать спорить. Так устроены люди. В безопасности мы индивидуалисты, но перед лицом угрозы сбиваемся в непреклонную толпу. И прежде чем сможем расслабиться, мы будем защищать свою сторону в полной уверенности, что она не может совсем уж ошибаться.

Такие конфликты всегда нелестны для обеих сторон, но этот особенно попортил кровь тем лидерам, кто уже застолбил место в интернете, оплатил крутые доменные имена и привык отслеживать все новости о MGS2. Они должны были извлечь хоть какую-то пользу из произошедшего, хоть как-то окупить вложения и спасти репутацию. Разные сообщества обходились с этим по-разному, но чаще всего люди настаивали, что в MGS2 все складно, что бы там ни говорили скептики, и объяснения вот-вот появятся. Обычно ситуация развивалась так. Все, кто критикует, – дураки, их жалобы достойны лишь осмеяния за невежество. В кулуарах тайно собирались гуру и знатоки мира Metal Gear,

стараясь как можно скорее сложить хоть какую-то картинку из проклятых кусочков пазла. Без внятных ответов репутация серии – а значит, и их собственных площадок – будет подмочена. Ответы же всех объединят. Дополнительно давило осознание: тот, кто найдет ответы, получит все лавры, и, вероятно, объединит сообщество под своим знаменем.

Пока обычные фанаты Metal Gear на ощупь пробирались сквозь бардак и пытались если не догнать, так хоть согреться, твердолобые защитники неустанно пытались вытащить из болота всю игру. Одни тщательно делали стенограммы, другие искали озарения в глубинах «Кодека», третьи по-прежнему собирали руководства и официальные материалы. Были необходимы факты. Факты, факты, еще больше фактов! Только факты могли спасти сообщество. И снова, чтобы претендовать на важность, требовалось что-то похожее на научное исследование, а не всякая там субъективщина и интерпретации – это-то все умеют! Их потрепанные фанатские империи – существовавшие к тому моменту уже два-три года! – стояли именно на таком строгом анализе. Факты означали силу.

> ТАК У ПЛЕМЕНИ ПОЯВИЛИСЬ СВЯЩЕННОСЛУЖИТЕЛИ. И ТЕПЕРЬ ВЕРИТЬ ИМ БЫЛО ОСОБЕННО ВАЖНО, ВЕДЬ ОНИ СТАЛИ ГЛАСОМ КОДЗИМЫ, ТАИНСТВЕННО УКРЫВШИМ ИСТИНУ ОТ МИРЯН.

Когда факты так и не обнаружились, пришлось перейти к плану «Б» – претенциозным заявлениям. Всем предлагалось признать величие игры и оценить ее гениальность. Правда, подавалось это с предупреждением: сюжет там очень сложный, не для слабых умов. Вышло как в сказке «Новое платье короля» – только без короля, которого все боялись бы. Его заменили эксперты, модераторы и прочие представители власти. Для успеха достаточно было сделать вид, что ты все понял. Это привлекало и объединяло людей. Правда, иногда люди все же решались задавать экспертам трудные вопросы, – оговариваясь, конечно, что вопросы эти наверняка глупые. С этим эксперты справлялись. Вместе со своими карманными софистами-подхалимами они выяснили, что лучший ответ – это голые факты, подкрепленные твердокаменными гарантиями, а никаких других ответов не надо. Ведь так люди видели, что ответы убедительны, и начинали верить, что они найдутся на любой вопрос. Выборочно отвечая на то, о чем у них были факты, и отмахиваясь от всего непонятного, эксперты многих обратили в свою веру. Так у племени появились священнослужители. И теперь верить им было особенно важно,

ведь они стали гласом Кодзимы, таинственно укрывшим истину от мирян. Но за глаза веры в то, что кто-нибудь где-нибудь все же разгадает эту загадку, не хватало даже самим экспертам.

В такой обстановке даже слухи о фактах были на вес золота. В воздухе витали мечты о полной и всеобъемлющей базе данных. В идеале – в формате схем, карт и хронологий. Вот тогда неверующие у нас попляшут! Никто не смеет сомневаться в Кодзиме!

Разумеется, и у еретиков возникли свои богадельни. Раздор в сообществе и внутренние раздоры внутри фракций протекали по обычным правилам племенных войн, как обычные свары. Но все это никак не приближало к корню проблемы. Война была способом отвлечься и скоротать время, дожидаясь, пока Кодзима снизойдет дать страждущим ответы. Этого жаждали и преданные верующие, и – по-своему – мрачные скептики. Как и все авторы, Кодзима стал божком собственного маленького мирка, и лишь он один мог решить проблемы изнывающих от нетерпения масс. Именно Хидео Кодзиму нарекли единоличным автором MGS2 (не в последнюю очередь потому, что на обложке стояло его имя, но и по интервью). Его устами глаголила божественная истина. И хотя он ничего никому не обещал, люди чувствовали, что он дал тайный священный обет всех авторов: *однажды все раскроется.*

УМСТВЕННЫЕ ЗАПРЕТЫ

События 11 сентября сильно повлияли и на Америку, и на весь мир. Вспомните, как Кодзима переживал, что американцы не примут MGS2, – настолько, что помышлял вовсе отменить игру; это один из примеров таких последствий. Быстро распространялись страх репрессий и тяга к самоцензуре. Правда касательно Metal Gear Solid 2 была в том, что никого не волновала тонкая критика безобидного японского гейм-дизайнера. Перед лицом тотального культурного шока и террористической угрозы людей занимали проблемы посерьезнее. Но другим художникам негативная реакция грозила. Много лет после 11 сентября американцы вели себя очень подозрительно, готовясь чуть что обороняться. Все боялись нового теракта – и беспокойство вспыхивало по всей стране от малейшего тычка. Посещаемость церкви взлетела до небес. Америка вдруг очнулась и поняла, что она не неуязвима. Десятки миллионов людей прилипли к новостям. Люди думали об этом на работе, в школе и дома. Их сознание изменилось. Новости

заменили культуру и развлечения в роли площадки, где полагается обсуждать важные мысли. Развлечения никуда не делись, но их разжаловали до приятной безделицы, отвлекающей от невыносимого страха реальности. Также они стали средством продвижения государственных ценностей.

В конце 1990-х и самом начале 2000-х модно было ненавидеть полицию и не доверять правительству, но после 11 сентября ветер переменился – теперь поддерживали сильных лидеров и консервативные ценности. Никто больше не прославлял повстанцев. Когда в 1999 году в «Матрице» модно одетые герои-преступники устроили грандиозную перестрелку с обычными полицейскими, никто и ухом не повел. Главные герои с каменными лицами отстреливали полицейского за полицейским в слоумоушене. Но теперь такая сцена покоробила бы людей. Многие из тех, кто раньше рад был послать представителей власти в задницу, теперь им салютовали. Показывать полицию в негативном свете стало табу. По сути, это была цензура. Наиболее широко известен пример The Dixie Chicks, кантри-группы, которая в 2003 году во время заграничных гастролей критиковала Джорджа Буша. Когда они вернулись домой, их ожидал бойкот – несмотря на то, что все были согласны: администрация США из рук вон плохо ведет «войну с террором». Ради карьеры музыканты были вынуждены принести извинения. Провокационные коллективы вроде Rage Against The Machine и вовсе перестали брать в эфир – в новом политическом климате из-за них можно было потерять рекламные доходы. Кино и телевидение аккуратно сменили темы на более безобидные: фэнтези, эскапизм и ностальгические адаптации произведений вашей юности. Единственным значимым исключением из этого медийного тренда стал телесериал «24 часа» с Кифером Сазерлендом в главной роли, где всего через несколько месяцев после терактов остро и интересно проанализировали новые общественные страхи. В сериале Кифер сыграл Джека Бауэра – грубого и неприятного агента контртеррористической группы, готового на все, чтобы остановить злодеев и защитить Америку, включая пытки подозреваемых и нарушение всех правил.

Но игровая индустрия как была за бортом, так и осталась в собственном уголке. Игры занимают нижнюю ступень в иерархии развлечений, поэтому политические проблемы и изменения общественных настроений их особо не затрагивают. В каком-то смысле эта изоляция от реальности идет им на руку. Сам по себе гейминг – это побег от актуальных событий, напоминающих о безобразном состоянии мира. Кодзима мог бы включить в MGS2 симулятор террориста – но после 11 сентября

и тот, наверное, сочли бы невинным хобби, и не более. В конце концов, в Counter Strike люди по-прежнему выбирали и «террористов», и «контртеррористов», особо над этим не задумываясь. У незначимости есть свои преимущества.

Никто в основном поле общественной дискуссии не обращал на игры особого внимания. Но это и неважно: все равно серьезная дискуссия о политических темах MGS2 была бы почти невозможна. Во-первых, попытки связать события игры с реальным миром порушили бы ее ребячливость и достоинства как средства эскапизма. Во-вторых, это потребовало бы принять всерьез и Рейдена, и диковатый сюжет – причем даже не поняв его смысла. Игра, где один из главных злодеев одержим отрубленной рукой, не настраивает на серьезный лад. Игроки из других стран могли подметить сходства между идеями «Патриотов» и нынешней неспособностью американцев усомниться в официальных позициях. Инсценированные нападения, антидемократические схемы теневого правительства и прочие замечательные конспирологические темы, которые прежде стали бы популярными, теперь били по больному месту, их следовало избегать. Некоторые даже беспокоились, что Америка прибегнет к ядерному возмездию, как было с Хиросимой и Нагасаки. Иными словами, в коллективном бессознательном воскресли все те ужасы, что когда-то вдохновили Кодзиму добавить в сюжет Metal Gear ядерное оружие, но в сетевых обсуждениях их не учитывали.

Кодзима не упустил эту смену настроения. Умственные запреты и возрождение патриотизма не способствовали его планам, но если никто не вдумается в суть игры, то ему хотя бы не будут посылать угрозы. Эксперимент вытеснили на обочину. Кодзима хотел увидеть естественные реакции и потому так тщательно расставлял свои ловушки, но реакции эти оказались смазаны по не зависящим от него причинам. Короче говоря, его славу снова украли – на этот раз не игры-конкуренты и не бесчестный переводчик. Sons of Liberty могла бы ворваться в мейнстримное искусство, если бы общественные настроения не изменились. Она должна была стать финалом всей серии Metal Gear. Столь загадочная концовка серии со временем заставила бы людей осмыслить ее глубинные слои. Но все провалилось. Мир стал куда более поверхностным и пассивным.

Однако это не помешало Кодзиме придумать еще один – последний – план, в надежде донести наконец свою позицию.

11
Metal Gear Solid 2: Substance (2003)

> *«Релиз Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty в 2001 году был для игровой индустрии премьерой голливудского блокбастера. …Как это и бывает с голливудскими блокбастерами, стоило восторгу утихнуть, тут же возникла мода поругивать игру.*
>
> *Если оставить в стороне социальный комментарий, очевидно, что неловкий, запутанный и не слишком хорошо написанный сюжет не мог не стать мишенью для критики, когда к нему наконец присмотрелись. К тому же большинство игроков не упускают возможности напомнить, как они ненавидят Рейдена».*
>
> *– рецензия Gamespot на Metal Gear Solid 2: Substance, 5 марта 2003.*

Приведенная цитата демонстрирует, как трудно было игровым журналистам писать про MGS2 даже спустя годы. Во время релиза рецензентов сразил бюджет и смелость Sons of Liberty, и потому они не подготовили аудиторию к предательству Кодзимы; но дальнейшая реакция фанатов навсегда подорвала репутацию MGS2, а заодно и репутацию тех, кто бездумно ее раскручивал. Пришло время отрекаться. Не всем изданиям легко давалось признание, что их одурачили, – попытка Gamespot задним числом приписать аудитории «восторг» крайне показательна. Если бы у фанатов, как у журналистов, был доступ к игре до релиза, от поворота с Рейденом многие отшатнулись бы в ужасе, но самих журналистов одурманил рекламный талант Кодзимы. Протрезвев, они решились признать недостатки MGS2 – и, искупая свой грех, припоминали их в публикациях обо всех дальнейших играх серии. Некоторые непрофессионально оправдывались тем, что им нужно было все это «переварить», – как будто сразу не было ясно, насколько разочаровывает Рейден. Война консолей закончилась победой PlayStation, страсти поутихли – что тоже способствовало свержению Sons of Liberty с пьедестала и позволяло окинуть ее критическим взглядом, ведь больше не нужно было выкрикивать фанатские лозунги; ну а любителям Xbox она виделась еще хуже. Снова вытащили из шкафа старую, добрую метрику: удовлетворение потребителей – и Sons of Liberty показывала плохонький результат.

Потребители теперь кричали во всеуслышание,

удовлетворены они или нет, – например, на игровых сайтах. Мода на комментарии под каждой статьей сделала обычных людей соавторами журналистов и редакторов. Обобщенное мнение аудитории обрело больший вес, нежели мнения профессионалов. Теперь читатели находили поддержку своей точки зрения среди других читателей, если журналисты ее игнорировали. Фанаты Metal Gear хватались за каждую возможность достучаться до Кодзимы и вообще игровой индустрии; потихоньку это приносило плоды. Критики не пытались защитить игру, которой они сначала поставили высокие оценки, отыскав в ней глубинные постмодернистские смыслы, – они просто присоединились к хору недовольных. Переметнулись на другую сторону, когда это стало удобно, и не оглядывались назад. Слова вроде «если оставить в стороне социальный комментарий» помогали замести под ковер все важное, при этом сделав вид, будто они поняли этот аспект игры. К 2003 году утверждение «все ненавидят Рейдена» превратилось в «вода мокрая».

Поклонники же были уверены, что им все еще причитается игра со Снейком в главной роли. Если Кодзима хотел закончить на грустной ноте, то ложное позиционирование игры и великое предательство сработали идеально. А еще игроки хотели больше геймплея, не ограниченного рамками линейного сюжета. Многие надеялись, что Кодзима, куда бы он ни двинулся дальше, сможет как-нибудь развеять разочарование и вернуть себе лавры одного из лучших игровых разработчиков. В конце концов, было ясно, что он не растерял талант делать первоклассные игры, а всего лишь разок сильно просчитался. Или что-то в этом роде. Вот поэтому-то фанаты и считали своим долгом кричать погромче, чтобы вернуть Кодзиму на праведный путь.

Даже самые обиженные из фанатов были заинтригованы Substance. Это был шанс Кодзимы оправдаться перед фанатами. Он отлично сыграл на надеждах. В интервью он делал вид, будто его удивляет, что люди не приняли Рейдена и Роуз, и обещал, что в Substance мы поиграем за Солида Снейка на Биг Шелл. Ну просто мечта! Забыть про Рейдена и прожить тот же опыт с Солидом Снейком! Такого Кодзима прямо не обещал, но он анонсировал Snake Tales столь туманно, что воображению было где разыграться. Вот как он говорил об этом IGN в 2002 году:

> *«Snake Tales – для тех, кто ждет больше Снейка. Ведь все обожают Солида Снейка. Они сюжетные. Короткие, средние, длинные, и в каждой есть собственный небольшой сюжет. Кое-какие персонажи – например, Эмма – появятся в Snake Tales, но совсем в ином качестве, нежели*

в Sons of Liberty. Эмма будет кем-то другим – кем-то вроде Мэрил. А еще вы сможете разъезжать на скейте».

– Хидео Кодзима, «E3 2002: интервью с Хидео Кодзимой», IGN

После того, как Мэрил не попала в Sons of Liberty, упоминание ее по имени наверняка было для Кодзимы шуткой (которую понял только он сам). Его чувство юмора в Substance как раз такое.

Если не присматриваться, Substance – именно то, что и требовалось фанатам. Существует дополненное издание MGS1, вышедшее в Японии под названием Integral, и фанаты ждали аналогичной «режиссерской версии» MGS2. Они не видели скрытой иронии – Рейден ведь задуман как пародия на тех недалеких игроков, которым не важна глубокая проблематика серии, зато важно похвастаться успехами в VR Missions. В начале игры это главная черта персонажа. Так что, когда игроки отвергли смыслы Metal Gear Solid 2 и потребовали больше VR-миссий, они невольно подкрепили аллегорию Рейдена как болвана-новобранца, не отличающего реальность от вымысла. Назвав новую версию Substance[113], Кодзима попытался поставить совсем уж серьезный вопрос: *в чем суть сериш, ее реальное содержание?* Какой след в истории она оставит? Что будет забыто и отброшено за ненадобностью? Эти вопросы не волновали никого, кроме Кодзимы, но ему было нужно их задать.

ПОДАВИТЕСЬ ВЫ СНЕЙКОМ

Казалось бы, что может быть дальше от серьезных вопросов, чем увлекательные миссии в VR, требующие усилий совсем иного рода? В отличие от всего остального в Sons of Liberty, играть в них было классно. Игроки могли выбирать между Рейденом и Снейком, а, выполнив определенный процент миссий, еще и разблокировать их уникальные версии. Уровни Рейдена были проще, а Снейка – хардкорнее, что отлично подчеркивало его превосходство. Выполнение миссий Рейдена открывало его «ниндзя»-версию с мечом, а потом и «голую» версию. Миссии Снейка открывали версию «Ирокез Плискин», затем версию в смокинге, ну а после прохождения всего остального на 100 % – версию с Шэдоу-Мозеса. Иронично, что ностальгический пережиток предыдущей игры стал главной наградой, а Рейден – всего лишь легким режимом, который нужно вытерпеть, чтобы ее заслужить. Вместо того чтобы как-то усилить образ Рейдена

и спасти его репутацию, Кодзима подкрепляет предрассудки фанатов и возвышает MGS1 над MGS2.

Substance недооценена. Сейчас все уже забыли почему, но тогда все было логично: люди узнали, что она выйдет на Xbox на несколько месяцев раньше, чем на PlayStation 2. Для фанатов это был неожиданный поворот событий. Он снизил ажиотаж и вызвал тревогу. Вспомните, каким было это сообщество: несгибаемые фанатики, буквально священнослужители и культисты, охочие до каждой капли новой информации, – и у всех у них была PlayStation 2. Все сообщество Metal Gear вложилось в одну и ту же платформу, помешательство на Кодзиме было сконцентрировано вокруг нее. Мало кому хватило денег и смелости купить консоль от Xbox только ради новой версии игры… которая уже однажды разбила им сердце.

И это лишь малая толика жестокости Кодзимы. Ему нравилось играть с фанатами и их ожиданиями – в надежде наконец развеять чары, приковавшие его самого к серии. В интервью он заявлял, что владельцев Xbox обделили двумя предыдущими Metal Gear Solid, так что теперь их черед играть первыми. Это, конечно, далеко не так. Те, кого интересовала Metal Gear, просто не покупали Xbox. Выпуску PS2 и Xbox в Америке предшествовал невероятный ажиотаж вокруг MGS2, у покупателей консолей было время определиться с платформой; а значит, никому из тех, кто выбрал Xbox, не было дела до Metal Gear. В документальном фильме Metal Gear Solid 2: The Trailer, который Konami сняла на конференции E3 в 2000 году, запечатлены реакции фанатов на презентацию игры. Большинство участников поверить не могут, до чего хороша MGS2, и говорят, что она убедила их купить PlayStation 2. Когда вслед за выходом игры пошла волна негатива, владельцы Xbox лишь смеялись над своими противниками в войне консолей, которые повелись на шумиху.

В результате владельцы Xbox, которым было плевать на игры Кодзимы, несколько месяцев исследовали каждый уголок игры и спойлерили подробности настоящим преданным поклонникам. Представьте, что последний том «Гарри Поттера» вышел только на читалке Barnes & Noble NOOK, а до магазинов доберется лишь через пару месяцев – вот как это выглядело. Закономерным образом сообщество сжало зубы и принялось настраивать себя на мысль, что Substance – несущественная штука. А вдруг она получится отстойной? Тогда можно посмеяться уже над владельцами Xbox! Так они пытались смириться с происходящим. Другие покорно проглотили горькую пилюлю и избегали любых разговоров о Metal Gear, включая интервью с Кодзимой.

Насколько раньше был силен их голод по информации, настолько же теперь они стремились остаться в неведении. Сообщество мучилось, снижалась ценность преданного служения, фанаты рассеивались кто куда. К моменту релиза на PS2 вердикт был вынесен: эта игра не стоит потраченных нервов. Сообщество вздохнуло с безрадостным облегчением и играло уже без энтузиазма. Выйди игра сразу на PS2, фанаты наверняка ринулись бы в пучины безумия под влиянием момента и радостно делились бы друг с другом открытиями; у них был бы шанс отогреться в тепле фандома и если не исцелить свои раны, то хотя бы насладиться единством.

Те, кто купил Xbox ради раннего доступа к игре, наверняка надеялись стать для сообщества героями, но просчитались: добытые ими подробности вместо благодарности вызывали только разочарование. Людям нравилось верить диким слухам, обещавшим всю игру за Солида Снейка; их совсем не прельщала суровая правда и режим скейтборда. А откуда взялись дикие слухи? В первую очередь – от самого Кодзимы, который снова пошел в психологическую атаку на СМИ, используя свои фокусы. Он хотел снова обмануть геймеров, продемонстрировать, куда приводит безоглядная доверчивость, и проверить, выучен ли прошлый урок.

В 2001-м весь мир обманулся кадрами с Солидом Снейком на Биг Шелл, и тот же прием будет использован в 2003 году. Те кадры со Снейком вошли в игру (что формально защитило Konami от обвинений в ложной рекламе), вошли и скриншоты из Substance, где Снейка показывали на Биг Шелл персонажем, доступным для игры в сюжетные моменты. Оказалось, что это скриншоты либо из VR-миссий, происходящих на Биг Шелл, либо из загадочных Snake Tales, либо с использованием так называемого «Театра кастинга» – режима, позволяющего игроку поменять модели персонажей в любых кат-сценах игры. И снова на скриншотах было то, что можно найти в игре, но честными они от этого не становились. Раз уж журналисты согласны следовать его сценарию, Кодзима был только рад разменять их, как пешки.

Результаты вышли противоречивыми, но впечатляющими. В некоторых СМИ заподозрили уловку и встретили ее острыми вопросами, но другие купились с потрохами. Журнал Electronic Gaming Monthly в отчете с конференции E3 поставил презентации Xbox оценку B исключительно потому, что на этой консоли раньше появится Солид Снейк, хотя в остальном презентация была так себе. «Презентация Microsoft на E3 была похожа на коллективные объятия или подбадривающий выкрик: все у нас в порядке, в порядке, Xbox никуда не денется»[114]. Вполне

логично, что официальный журнал Xbox заслуживает награды «За самое страстное желание обмануться»: едва заслышав описание игры, они дали волю воображению. Xbox получала больше всех выгоды от рекламы Substance как исполнения всех надежд и чаяний, так что они экстраполировали каждое слово Кодзимы и каждый скриншот, вписывая их в этот идеальный образ. В августовском выпуске 2002 года журнала Xbox говорится: «Вы даже встретитесь лицом к лицу с легендарными персонажами Metal Gear Solid на специальных уровнях с боссами. Вас ожидают Психо Мантис, Снайпер Вульф, Вулкан Рейвен…». Это не имеет никакого отношения к действительности. Следующее обещание звучит не менее сомнительно: «Substance даст вам поиграть за любимых персонажей. Для тех, кто незнаком с Metal Gear Solid 2, это ничего не значит, но для тех, кто ее хоть раз запускал, мало что может быть лучше возможности вернуться к роли Плискина, Снейка в смокинге, Снейка в его оригинальной форме из Metal Gear или (к нашему фавориту) Ниндзя. Мы рады видеть этих персонажей в игре». Этот фрагмент специально сформулирован так, чтобы мы представили не то, что есть в игре на самом деле; но дальше – хуже. «…Первый и главный сюрприз – возможность играть за Солида Снейка на Биг Шелл». И вскоре после этого: «В этой версии вы наконец-то сможете пройти всю вторую половину игры за Снейка, о чем мы и мечтали со времен оригинала». И дальше: «Konami даже записали новые диалоги с актерами озвучивания, так что эта замена вписана в сюжет». Затем они предупреждают, что «сюжет все тот же», а игра «остается верна истории», но старательно избегают горькой правды. Будто ожидая от читателей скепсиса, они заканчивают анонс так: «Короче говоря, можно играть за Снейка в любой момент… что не было доступно раньше. Играйте в игру. Просто поиграйте. Вы все поймете, когда доиграете. И этим все сказано».

Все сказано, дурачок. Отбрось сомнения в том, что говорят облеченные властью люди. Просто купи игру (и заодно консоль Xbox, раз уж для оригинальной игры ты купил PS2) и все поймешь, когда доиграешь! А если вдруг вы усомнились в компетенции сотрудников журнала, вот вам заметка внизу страницы, которая расставляет все по местам: «В середине разговора с Хидео Кодзимой у нас закончилась пленка, интервьюер растерялся и не мог разобраться, как достать ее из диктофона. Через пятнадцать минут господин Кодзима наконец раскрыл секрет… открыл его. Головоломка была решена».

Интервью не полное, но оно показывает, как преподносит правду легендарный дизайнер. На вопрос, можно ли играть за Ниндзя, Кодзима отвечает: игровой персонаж «сможет орудовать

мечом и делать сальто. Ниндзя можно будет использовать на уровнях, где эти навыки актуальны». На самом деле единственный доступный в игре «Ниндзя» – это Рейден в костюме киборга-ниндзя на парочке уровней в VR, что объясняет, почему его рекламировали так туманно. Вы отнюдь не Грей Фокс и не можете делать ничего особенного – ни активировать стелс-камуфляж, ни телепортироваться; все так же, как и у обычного Рейдена, включая полученный на «Арсенале» меч. Обсуждая Snake Tales, Кодзима мастерски разжигал любопытство, обтекаемо отмечая, что эти сюжеты «не связаны с сюжетом Sons of Liberty», и оставляя интервьюера гадать, повлияют ли они на финал игры. «У каждой части Snake's Tales будет собственный финал. Например, там появится Мэрил, известная по предыдущей игре. В общем, в Substance вы встретитесь с персонажами, которых нет в MGS2».

Если оставить в стороне чудовищное разочарование, Snake Tales можно назвать одной из самых недооцененных штук в истории серии – не потому что они оправдали надежды, а потому что были *настолько плохи*, что здесь уже чувствуется рука гения. Сами миссии являют собой череду гипотетических ситуаций, оторванных от «реального» мира серии Metal Gear. В них нет ни озвучивания, ни катсцен – только череда заполненных текстом экранов, рассказывающих сюжет от лица Снейка. Экскурсии прямо в его голову вызывают диссонанс, и от чтения многих страниц текста между короткими геймплейными секциями лучше нам не становится. Кодзима вновь попытался провернуть свою аферу, обманув наши ожидания; просто из-за печальной истории с эксклюзивным выходом на Xbox ожиданий и не возникло. Если бы они были соизмеримы с ожиданиями от Sons of Liberty, Substance тоже взорвала бы сообщество, еще раз втолковывая поклонникам замысел MGS2.

Стоит упомянуть о путанице вокруг того, насколько Кодзима вообще участвовал в разработке Snake Tales (хоть их и рекламировали как главное достоинство Substance). В титрах значится, что он ответствен за «оригинальный сценарий, продюсирование, гейм-дизайн», однако неясно, о чем именно речь – о Sons of Liberty («оригинале» игры) или о наметках Snake Tales. Лично я – ввиду их важности – склоняюсь ко второму варианту, хотя титры утверждают, что эти сценарии «сочинены и написаны» Томокадзу Фукусимой, который помогал с обеими MGS и целиком написал Metal Gear: Ghost Babel. Теоретически Фукусима мог взять штурвал в свои руки без оглядки на босса, но все-таки Кодзима известен маниакальным вниманием к деталям, а Substance играла важнейшую роль в его социальном

эксперименте – в общем, вряд ли он тут дал бы подчиненному полную творческую свободу. Ну и следует оговориться, что титр «сочинено и написано Томокадзу Фукусимой» еще не означает, что он режиссировал, строил нарратив и дизайнил Snake Tales. Скорее всего, Фукусима просто кропотливо соединял точки, поставленные рукой Кодзимы, и набивал сотни страниц текста, как и на предыдущих играх. Кодзима разъезжал по всему миру, рекламируя Substance как «режиссерскую версию», – трудно представить, что он использовал такое громкое голливудское понятие и не был в курсе, на что вообще похожи новые сюжетные элементы Substance. Это же он рисковал репутацией, а не Фукусима.

Главный герой пяти гипотетических миссий – Солид Снейк, но не совсем такой, каким мы его знаем. Здесь мы слышим его мысли обо всем подряд, что быстро развеивает флер героизма. Раньше мы могли воображать Снейка воином-поэтом, осмысляющим непростые истины, но во внутреннем монологе он предстает перед нами драчливым болваном, которого втягивают в конфликты окружающие. В MGS1 его принуждают к миссии под дулом пистолета, у него просто-напросто нет выбора; в главе «Танкер» он немного походит на злополучного героя Snake Tales, но как только ставки взлетают выше, чем он был готов, все становится куда интереснее; и только на Биг Шелл (что крайне подозрительно) он являет собой идеалиста и эталон бдительности. В качестве побочных персонажей возвращаются Отакон и Мэй Лин, они комично руководят Снейком, а он ворчит на их ущербную логику и узколобое рвение. Больше всего это напоминает какую-то карикатуру из аниме, которую можно бесконечно повторять на разные лады. Стоило лишь отойти от глубоких жизненных и геополитических проблем, как мы столкнулись с удручающей картиной: Снейк – обычный наемник, волею случая оказавшийся на стороне добра. Никакого развития персонажа, никакой эволюции, никаких важных вопросов. Здесь не чувствуется незабываемого привкуса Кодзимы – это всего лишь пародия на проходные фанфики, которые он так ненавидит. Как вы помните, у нас тут «Metal Gear, призванная уничтожить остальные Metal Gear».

Первые четыре части Snake Tales нужны лишь для того, чтобы показать, насколько же не круто вот так играть за Снейка. Они испытывают твердость наших намерений идти сквозь абсурд, бессмысленный и беспощадный. Что еще раз поднимает вопрос о реальном содержании – substance – серии: так что же главное – геймплей или философская проблематика? До нас доходит информация о необходимости спасти Эймса, тайно

сотрудничающего с террористами (но не на самом деле!), потому что он (тоже тайно) пользуется Снейком, чтобы отомстить Фэтмену за убийство дочери. Выдавая себя за одного из террористов и втягивая Снейка в борьбу с ними, он может отомстить за дочь через посредника – Снейка. Такова одна из частей Snake Tales. Эймс и Фэтмен сохранили имена, но внезапно изменились их отношения и биографии, которые и делали их интересными. Эймс больше не шпион «Патриотов», помогающий осуществить «План 3-С», а обезличенная версия самого себя без особой смысловой нагрузки; это просто какой-то мужик. «Несколько концовок» каждой части и «озвучивание дополнительных диалогов» – еще одно якобы важное (и лживо разрекламированное) достоинство Snake Tales. Имеются в виду несколько реплик Снейка в секции с микрофоном. Все Snake Tales излишне запутаны и ломятся от сюжетных поворотов – постоянно шокирующих, постоянно бессмысленных. От них остаются вопросы, на которые никогда не будет ответов. Будто их делали, играя в чепуху – имена персонажей и события перемешаны в произвольном порядке. Режим Snake Tales создан отнюдь не для того, чтобы быть классным, а для того, чтобы мы запомнили формулу: Снейк позволяет другим использовать себя, даже если подозревает подвох; он подчиняется судьбе, даже если его подозрения оправдываются и он оказывается лишь пешкой в чужой игре; затем ему наконец открывается хотя бы часть истинной подоплеки событий, но ничего уже не исправить. Концовка открытая.

Случайность этих пяти эпизодов подчеркивают их названия, начинающиеся с пяти первых букв английского алфавита, A, B, C, D, E: “A Wrongdoing” («Проступок»), “Big Shell Evil” («Зло Биг Шелл»), “Confidential Legacy” («Тайное наследие»), “Dead Man Whispers” («Шепот мертвеца») and “External Gazer” («Внешний наблюдатель»). В «Шепоте мертвеца» появляется Мэрил Сильверберг, но ее отец теперь Мэтт Кэмпбелл, а не Рой Кэмпбелл, который вновь играет роль нашего командира. Сначала Мэрил умоляет нас остановить террористов Гурлуковича, которые захватили корабль, но в конце концов мы узнаем, что на них-то она и работает! Ее отец, Мэтт Кэмпбелл, замешан в грязных делишках Америки за границей и связался с повстанцами/террористами, которым нужен прототип «Метал гира». Мэрил прикидывается, что они со Снейком друзья и что она заложница Гурлуковича, но вскоре нам предстоит с ней драться (бой с Ольгой на танкере превратился в бой с Мэрил). В зависимости от того, убьем мы ее или просто усыпим транквилизатором, мы сможем узнать больше «правды» этой истории. Гурлукович соврал

Мэрил о ее отце, Мэтт Кэмпбелл врал вообще всем подряд, ну а если Мэрил останется в живых, выяснится, что прототип «Метал гира» – бесполезная жестянка с имитацией боеголовок. Тем не менее все это подается совершенно серьезно – на многих и многих страницах текста и без единой новой картинки. В финале же Мэрил узнает, что Рой – все-таки ее отец, а не дядя, а Снейк будто бы верит, что у них все еще есть шанс быть вместе, снова поддразнивая игроков этими отношениями.

> НИКАКОГО РАЗВИТИЯ ПЕРСОНАЖА, НИКАКОЙ ЭВОЛЮЦИИ, НИКАКИХ ВАЖНЫХ ВОПРОСОВ. ЗДЕСЬ НЕ ЧУВСТВУЕТСЯ НЕЗАБЫВАЕМОГО ПРИВКУСА КОДЗИМЫ – ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ПАРОДИЯ НА ПРОХОДНЫЕ ФАНФИКИ, КОТОРЫЕ ОН ТАК НЕНАВИДИТ.

ПОСЛЕДНЯЯ МИССИЯ

Пятая часть Snake Tales – главное сообщение для фанатов Metal Gear. Стоит разобрать ее подробнее с учетом того, что мы уже установили выше, ведь сам по себе «Внешний наблюдатель» выглядит вполне безобидной – пусть и хитрой – шуткой. Кажется, что эта миссия обыгрывает ожидания и негативную реакцию фанатов на Sons of Liberty, интересно выворачивая структуру и стилистику игры, чтобы позабавить тех, кто недолюбливает Рейдена и тот метанарратив. Она хохмит и предлагает раскурить трубку мира. Мелочь, да?

> ***«Metal Gear – мой, и если я захочу, я его разрушу».***
>
> *– Хидео Кодзима, «Последние часы Metal Gear Solid 2» (Джефф Кейли)*

«Внешний наблюдатель» – последняя миссия игры, на которой вся серия Metal Gear должна была закончиться. Только вдумайтесь. До релиза люди надеялись, что она внесет во вселенную Metal Gear некий значимый вклад – быть может, даже перебьет дурное послевкусие, оставшееся от Биг Шелл. Да, финт с выпуском на Xbox ненароком развеял ажиотаж, но труда-то в игру от этого не стало вложено меньше. Кодзима собрался уничтожить серию, а Snake Tales были громко разрекламированной частью его дьявольского плана.

Как и все миссии в Snake Tales, эту тоже можно считать неканоническим эпизодом и потому не воспринимать всерьез, но

с точки зрения метанарратива все как раз наоборот. Во все это не вкладывали миллионы долларов, сценарий не нужно было увязывать с глобальным повествованием, его не требовалось полностью анимировать и озвучивать – так что Кодзима и Фукусима обрели полную свободу. Snake Tales состоят из многих страниц текста и старых локаций, и создатели могли натянуть на Снейка абсолютно любой характер – ради фансервиса и веселья. Он мог бы стать нахальным хулиганом, многомудрым ворчуном или темпераментным мечтателем. Он мог сам задавать тон, вызывать уважение и не посрамить титул легенды. Однако создатели решили не делать Снейка сообразительным лидером, который справлялся бы с миссиями компетентно и благоразумно. Возможно, Рейден для того и был придуман, чтобы в сравнении с ним Снейк выглядел в глазах игроков круче, но как только Кодзима дал нам поиграть за него в собственных миссиях, оказалось, что Снейк отстоен; да, даже в свободном от ограничений мире Snake Tales. И это кое-что говорит нам о реальных намерениях Кодзимы. Даже используя лишь текст и геймплей, Кодзима вполне мог нарисовать Мэрил и Снейку нежную историю любви, а не устраивать перестрелку. Он мог сплести интересный сюжет про заговоры, военную промышленность, цензуру, демократию, искусство – да что угодно. Даже если он не писал сценарий сам, он мог потребовать от Фукусимы чего-то осмысленного и озвучить свои предложения. Для такого художника, как Кодзима, возможность рассказать красивую историю невероятно важна – а он от нее отказался.

Если только вы не заглянете между строк и не увидите в Snake Tales очень важное сообщение.

МИССИЯ ЕСТЬ МИССИЯ

Действие начинается прямо посреди забавной миссии, призванной вызвать улыбку: Снейк охотится на легендарного монстра, Гурлюгона. Фанаты VR Missions сразу вспомнят огромного солдата Генолу из последних Variety Missions и обрадуются его русскому аналогу. Те же, кто не видел Генолу, удивятся нелепости происходящего. Но никто и не отрицает нелепость. Во внутренней речи Снейка все так и есть: он ступает на мост Биг Шелл, слушая рассказ Отакона о том, как «весь мир стоит на ушах» из-за загадочного неопознанного монстра. «Что он несет? – ведет Снейк мысленный диалог. – На ушах стоят только сам Отакон да Мэй Лин. Держу пари, и прозвище это используют только они. Вот о чем-то таком я и размышлял. Но вслух не

сказал ни слова». Снейк покорен. Он рискнет жизнью, раз уж этого так жаждут другие. Отакон страстно убеждает его в том, что тварь ни в коем случае нельзя ранить – только фотографировать. И вообще велит «не делать глупостей».

И что же отвечает Снейк на всю эту чушь пополам с неуважением?

«**У меня были связаны руки. Нелепая она или нет – миссия есть миссия.** Я принял решение и двинулся по мосту между строениями A и B». [Выделение автора книги.]

Дорогие читатели, эта реплика могла бы стать слоганом всей Metal Gear Solid 2. Всмотревшись повнимательнее, можно уловить выпад Кодзимы: игроки готовы принять любую околесицу, и Кодзима решился ради иллюстрации опустить Снейка до их уровня. Потому мы и наблюдаем за ходом мысли Снейка изнутри: чтобы сомнений не осталось. Никакой свободы интерпретации, никакого обоснования дурацких решений. «У меня связаны руки, – прямо говорит он себе. – Миссия есть миссия, неважно, насколько она нелепа. Раз это миссия, я должен послушно ее исполнить, и неважно, кто ее выдал или что она там включает. Даже если миссия – всего лишь каприз двух инфантильных гражданских, у которых нет надо мной власти, мои руки все равно чем-то связаны. У меня нет выбора, кроме как подчиниться. У меня нет мозгов и способности принимать решения». Простите, поторопился. Конечно же, это беззаботная игра про драки!

Во время короткой геймплейной секции мы пересекаем мост и замечаем какое-то бурление в воде. Неужто это Гурлюгон? Неужто эта идиотская миссия все-таки осмысленна? Неужто огромные монстры и впрямь существуют? Чтобы удостовериться, что мы верно понимаем чувства Снейка в этот момент, обратимся к тексту:

«Несомненно, нечто гигантское собиралось вот-вот всплыть. Мое загадочное и бредовое задание, так же известное как „Миссия по поиску монстра“, грозилось разрешиться неожиданно… Как я вообще во все это вляпался? Все началось три дня назад. Я тестировал последнее изобретение Отакона – систему VR – в нью-йоркском убежище „Филантропии“».

Ну конечно. Если Snake Tales хотели *ублажить* фанатов, то тут ступали на тонкий лед. К релизу Substance слово VR стало ругательным в словаре Metal Gear – как минимум в отношении сюжета. Игрокам, может, и нравилось бессмысленно убивать время за VR-миссиями, но только не смешивать их с сюжетом. «VR-теория» тогда только зарождалась – и никому не нравилась. Фанаты предпочитали держать «реальный» сюжет подальше от махинаций с VR. Всем нравился ощутимый и материальный

экшен на Шэдоу-Мозесе, а не пафосная болтовня о сигналах в мозгу. Но «Внешний наблюдатель» не позволяет нам этой роскоши – даже в гипотетическом сценарии. Мы играем в то, как наш герой Снейк проходит серию VR-миссий в чудесной машине Отакона. Там есть миссии и на танкере, и в центре Биг Шелл – и обе они выглядят и функционируют столь же реально, как в Sons of Liberty. Обычные VR-миссии состояли из уровней без текстур, целей в виде угловатых геометрических объектов в стиле «Джонни-мнемоника» и прочих светящихся полигональных солдат, ничуть не похожих на настоящих. Мы были вольны закончить миссию как угодно, но в итоге всегда просыпались.

Пусть это и не официальное заявление, а все же описание системы VR из «Внешнего наблюдателя» позволяет представить, как Рейден ощущал свои бесконечные миссии, среди которых были и Шэдоу-Мозес, и инцидент на танкере. Снейк описывает, как мир исчезает прямо перед глазами, а потом он снова возвращается в тело – и понимает, что сидит у компьютера, подключенный к нему гарнитурой. «И тут я понял, что я вовсе не на миссии по обезвреживанию бомбы на танкере».

Следует любопытная дискуссия о системе VR. Отакон и сам удивлен тем, как хорошо она работает, и полагает, что это заслуга движка Kopplethorn Engine. Он объясняет, что подключение к VR напрямую контролирует сигналы в мозгу, и потому «решительно неотличимо от реального мира, вплоть до света, звука, даже обоняния и осязания». Становится все неуютнее. Снейк говорит, что чувствует себя захватчиком чьего-то чужого тела. Интонация меняется, когда в разговор влезает Мэй Лин и взахлеб пересказывает безумную историю из газет: возле Биг Шелл видели гигантского монстра! Если поторопиться, «Филантропия» может неплохо на этом заработать – и это важно, ведь они, оказывается, на мели. Жизнь Снейка за пределами боевых действий просто восхитительна. Двое гениальных изобретателей, работавших с самыми передовыми технологиями в мире, теперь умоляют Снейка поймать им монстра, чтобы построить зоопарк и продавать билеты. Стоит Снейку что-то возразить, как они перебивают его и канючат еще громче.

Мы возвращаемся к бурлящим водам и убеждаемся, что Гурлюгон существует. Гигант в форме русского солдата с гребнем на спине, как у Годзиллы, исступленно мечется в воде. Невероятно! Миссия выполнена, когда мы делаем его снимок.

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МИР

Теперь у Снейка и его команды есть фото, доказывающее, что Гурлюгон существует. Это само по себе довольно безумно – но безумие только начинается. На Биг Шелл Снейк встречает Ольгу, которая утверждает, будто она не та Ольга, что мы знаем. Она прибыла из другой вселенной, чтобы доставить Гурлюгона домой. Он что-то вроде межпространственного переключателя. За Ольгой приходят злодеи, и Снейку приходится их убить. Выясняется, что Kopplethorn Engine и VR-устройство Отакона позволят им отследить аномалии пространственно-временного континуума.

Этот абсурдный сюжет поднимает несколько нетрадиционных тем. Например:

• мультивселенная;

• виртуальная реальность как способ изучать и воздействовать на реальные параллельные миры;

• Гурлюгон как «сингулярность», вызывающая межпространственные проблемы;

• Мэй Лин – которая ведет себя как специалист в таких вопросах – предлагает его убить.

Пока мы не разберемся, что происходит, нам придется пробиваться сквозь серию VR-миссий. В итоге мы найдем монстра и сразимся с ним. Драться с Гурлюгоном трудно: если мы не увернемся или не спрячемся в укрытии, он заморозит нас на месте лучом. Зацепив нас, следом он мощно выстрелит лазером из глаз. Он нависает над нами – подобраться к нему нельзя, но у него есть пара слабых мест. Деремся мы с ним в VR, но теперь-то понимаем, что это альтернативное измерение. Убийство монстра должно погасить флуктуации и вернуть все на круги своя, так? Не так. Оказывается, Мэй Лин – не Мэй Лин, а ее злой двойник! Солидус (из другой вселенной) срывает покровы, как в фильме «Вспомнить все», и выясняется, что эта Мэй Лин – его жена. Они сбегают, чрезвычайно довольные собой. Появляется новая задача – найти Ольгу из параллельной вселенной и разобраться, что происходит. Вот только как? Что ж, изобретательный ученый и специалист по шпионажу идут логичным путем: дают объявление! Комичная ситуация дает Кодзиме и Фукусиме всласть поиздеваться и над другими персонажами MGS2. Например, Фортуна ведет себя как блондинка из анекдота, «слишком часто» смеется, а когда Снейк с иронией интересуется, можно ли считать удачу навыком, отвечает: «Еще бы!» Вновь и вы вновь мы видим, как игра впитывает в себя критику игроков – вместо того чтобы просто дать нам то, чего мы хотим, и уладить конфликт. Все это, конечно, весело, но чем дальше разворачивается сюжет, тем он более дик. Когда мы все-таки встречаем «Ольгу», она предлагает

Снейку с Отаконом перебрать параллельные реальности (VR-миссии) и попытаться найти и изловить другую сингулярность. Что ж, возвращаемся в VR!

Охота на сингулярности приводит нас к конфликту с «Солидусом», ведь он тоже разыскивает их в каких-то своих целях. И вот где мы в итоге оказываемся:

Там не было ничего. Ни света, ни звука, ни температуры, ни силы тяжести. Это и есть сингулярность? Я попытался связаться с Отаконом. Но ответил мне Солидус. «Ты сейчас – как бы это объяснить, чтоб ты понял? – в этаком зазоре между параллельными вселенными».

«Солидус?! Что тебе нужно?! Зачем ты пытаешься уничтожить мир?!» – заорал я.

Солидус объяснил: *«Когда система VR получает команду с помощью Koppelthorn Engine создать виртуальную реальность с определенным набором параметров, она просто подбирает несколько вселенных, обладающих искомыми параметрами»,* а значит, *«то, что вы зовете VR-тренировками, это ни много ни мало внешнее наблюдение за параллельными вселенными»*. Тут Снейк припоминает, как чувствовал себя захватчиком чужого тела.

Голос Солидуса звучал в моей голове: «Когда ты проходишь VR-тренировку, твои действия волнами расходятся по соответствующим вселенным. …Представим, что ты убил солдата в VR-симуляции. Значит, было произведено наблюдение за вселенной, где он убит; именно она оформилась. Иными словами, вселенные, где солдат убит не был, потеряли свой безграничный потенциал и уничтожились, – продолжал Солидус. – В итоге существовать может лишь вселенная, не противоречащая твоим действиям в VR-симуляции».

Для тех, кто сразу не уловил, он поясняет:

«Ты вообще понимаешь, что это значит? Когда игра окончена и ты предпринимаешь в VR новую попытку, возможность существования этой конкретной вселенной исчезает, будто ее и не было никогда. ***И каждый раз, когда ты перепроходишь игру, разрушаются бесчисленные вселенные!»***

А теперь возьмем более широкий контекст. В этом витке сюжета глупая и бессмысленная забава (VR-миссии) вдруг приравнивается к *бесконечным вселенным* – будто Кодзима делает все возможное, чтобы отвадить от них игроков, которые просто хотят бездумно повеселиться и потешить самолюбие. В конце концов, в Substance сотни VR-миссий. Нюанс в том, что гвоздем программы должны были стать Snake Tales. Именно на этот абсурдный, неканонический сюжетный поворот последней части

Snake Tales – которую саму по себе никто не воспримет всерьез – Фукусима и Кодзима решают потратить драгоценное место на диске и бюджет, чтобы рассказать нам о том, как безнравственно перезапускать VR-миссию после игровой смерти. В общем, даже в VR-миссиях нас по-постмодернистски стыдят. Как если бы нам сказали: «Хотели сюжетных миссий со Снейком и пачку побочных уровней в VR? А что, если та самая сюжетная миссия Снейка превратит вашу нарциссическую потребность самоутверждаться с помощью VR во вселенский геноцид?» Это безобидная шутка или острая, как бритва, сатира?

Солидус все не оставляет в покое метанарратив, в прямом смысле уничтожая внутреннюю логику мира Metal Gear:

«Тебе никогда не казалось, что твое тело тебе не принадлежит, что ты сделал вдруг что-то совершенно неожиданное? Или оказался вдруг способен на то, чего и представить не мог? Это все из-за вмешательства других вселенных.

Может, и на Шэдоу-Мозесе ты справился благодаря чьей-то руке помощи, протянутой из другой вселенной».

Та еще психологическая пытка для фанатов, которые хотели всего-навсего ухнуть с головой в клевую и безбашенную историю. А теперь и *мы, игроки*, стали частью мира игры – VR-операторами, овладевающими Снейком и уничтожающими вселенные при каждой новой загрузке после смерти. Мы нарушаем священные законы пространства-времени! Конечно, такими абстракциями чувство вины не вызовешь. Так что Солидус из параллельного мира выкладывает собственные мотивы, вызывая у Снейка лицемерный ужас:

Смех Солидуса заполнил пространство. «Разбираясь с параллельными вселенными, я узнал, что меня многократно убивали в разных мирах. Я решил защититься. Я отказываюсь признавать вселенные, в которых меня убили! И поэтому я хочу все исправить системой VR.

Я вторгаюсь в параллельные вселенные с помощью VR и делаю так, что не умираю в них. Мне плевать, какую смуту я вношу и сколько противоречащих вселенных уничтожаю. Главное – мое выживание. И точка».

«Это безумие!»

«Думаешь, ты вправе меня осуждать? Разве ты сам не отказываешься признавать свои неудачи в VR-симуляции, перепроходя уровень заново?» *Я промолчал – и Солидус рассмеялся.*

Отказ признавать неудачи; отрицание ошибок и принятие одних лишь побед; замалчивание нелестного прошлого; тяга

закрывать глаза на свои недостатки и идти вперед, игнорируя истину. Притворство; лесть самому себе, позволяющая считать себя героем и наслаждаться этим. Все это грехи Рейдена в Sons of Liberty, которыми манипулировали «Патриоты». Поэтому-то они и полагали, что они вправе управлять человеческим сознанием. Поэтому-то Кодзима и предал фанатов, подсунув им Рейдена, и едва не уничтожил Metal Gear в своем безумном стиле. В MGS2 он не дал игрокам потешить свои низменные страстишки с помощью персонажей, которых сочинял для чего-то большего. Не мог он подарить игрокам еще 300 VR-миссий и не заставить их осознать, что они собой представляют.

Ну и в чем проблема, спросите вы. Радость и довольство собой от прохождения хардкорного геймплейного испытания остается с нами надолго, особенно если у нас низкая самооценка и не очень-то много достижений в реальном мире. Я, конечно, обобщаю и упрощаю, но то, как гонялись игроки за славой во времена старых аркад, и древнее увлечение достижениями, и нынешний всплеск киберспорта и стриминга доказывают, что эта черта никуда не уйдет. Большинство добросовестных гейм-дизайнеров стараются воспользоваться ею, создавая петлю положительной обратной связи. Похвала или награда за каждое проявление послушания гарантируют, что игроки будут делать именно то, чего от них хотят; так были изобретены таблицы рекордов и статистика прохождения. Да и сам Кодзима подкреплял хорошее поведение рангами и рейтингами. Импульс получить высокий балл настолько естествен, что сейчас все больше корпораций вводят систему вознаграждений вроде игровой, управляя поведением потребителей; это называется «геймификация», и она бывает весьма циничной и изощренной. Но геймификация не учит нас ничему существенному. Это лишь способ простимулировать центры вознаграждения в мозге, не достигая ничего важного. Нас программируют покупать еще больше продуктов и убивать еще больше компьютерных монстров – чтобы контролировать наше мышление и чтобы мы возвращались за добавкой, а не чтобы принести нам какую-то пользу. Кодзима же хотел, чтобы в Sons of Liberty игрок вознаградил себя за то, что *не* попался в эту ловушку и разглядел технологии положительного подкрепления. Вообще-то пыжиться от гордости, когда прошел уровень в видеоигре, не очень здоровое занятие; особенно если забывать при этом о 145 проваленных попытках. Заронить нам в голову мысль, что мы буквально уничтожаем реальность, когда отказываемся признать поражение, – это новаторский шаг к переосмыслению игровых достижений.

КНЯЖНА ПРЕИСПОДНЕЙ И КНЯЗЬ ХАОСА

Солид Снейк застрял в лимбе, бесплотный и беспомощный. Сейчас сигналы контролирует Солидус. Его раздражает двуличие Снейка, так что он наказывает того худшим из известных ему способов.

«Разговор окончен. Я не отдам тебе сингулярность. И не позволю тебе восстановить вселенные, которые я скорректировал. И поэтому ты останешься здесь… НАВСЕГДА! – он сплюнул. – Ты пожалеешь, что заставил меня вскрыть печать. *Совсем скоро „они“ будут здесь… отвратительные, печально известные во многих вселенных, вызывающие лишь ненависть и страх… Одно их присутствие способно уничтожить мир. Дети тьмы, на которых направлена ненависть всей вселенной.* Княжна преисподней и князь хаоса. Позволь мне представить… Роуз и Джека!»

Все вокруг заливает ослепительным светом.

Вот теперь мы достигли критической массы. Это троллинг с убийственной силой ядерной бомбы. Буквально-таки средний палец прямо в лицо игроку. Кодзима и Фукусима подчеркивают, что на Роуз и Джека «направлена ненависть всей вселенной» и что одного их присутствия достаточно, чтобы «уничтожить мир», а потом немедленно **заставляют нас играть за Рейдена** и вытерпеть несколько невероятно деморализующих сцен с Роуз. Это очень, очень жестокое наказание.

Наши миссии просты, банальны и никчемны. Мы беспорядочно носимся по Биг Шелл, останавливаем врагов с револьвером наперевес, а затем добегаем до цели. Закончив миссию, мы, как всегда, получаем рейтинг. А потом – страницы диалогов, но больше не от лица Снейка. Мы теперь в какой-то дьявольской параллельной вселенной, где Роуз и Рейден живут вместе и состоят в запутанных отношениях. Это сюрреалистический кошмар.

«Мы с Роуз обедали в ресторанчике на берегу. Как и всегда, Роуз была прекрасна», – так начинается повествование. Но кто рассказчик? Если это все еще Snake Tales, мы ведь должны смотреть глазами заглавного персонажа. Находиться в голове Снейка было, конечно, странно, но как мы вообще можем слышать внутренний монолог Рейдена, играя за Снейка? Джек переходит к поэтическому описанию того, как расцвел от вина румянец на ее щеках. Когда ужин наконец подан, у стола появляется сам полковник!

«Рейден, в четверг со мной кое-что приключилось», – начинает он.

«Полковник! Что-то не так? Вас снова похитили

инопланетяне?»

«Инопланетяне?! Что за чушь – инопланетян не существует! Это возмутительно».

«Так что же?»

Полковник изо всех сил старается успокоиться и объяснить. Он рассказывает историю, почти слово в слово повторяющую ту, что рассказывал GW в «Арсенале», но пара деталей изменены для правдоподобия. Он упоминает, что у него за домом ячменное поле, а затем описывает, как наблюдал над ним ночью огни. Когда следующим утром он пошел проверить, ячмень был примят, образуя огромные круги. Когда он спрашивает Джека, что бы это могло быть, тот отвечает только растерянным: «Ась?»

Вместо него говорит Роуз: с ее точки зрения, это послание. Полковник нервничает и говорит, что в этом случае ему понадобятся ножницы. И немедленно добавляет: «Так или иначе, на сей раз твоя миссия – уничтожить все мишени и достичь цели. Сконцентрируйся».

Зрение Снейка гаснет и на грани слышимости он улавливает «очень знакомый» голос. «Снейк, ты в VR-ловушке Солидуса! Выходи из VR-режима!»

Начинается следующая миссия. Мы продолжаем играть за Рейдена и продолжаем подчиняться геймерскому инстинкту – выполнить любую задачу как можно скорее и качественнее. Не зря же в углу висит таймер с маленьким счетчиком, фиксирующим наши успехи! Мы должны показать себя, пройдя любое испытание! Да и кто знает, что будет дальше? Возможно, в конце этих миссий нас ждет что-нибудь в самом деле крутое и достойное усилий! Ведь если сделать то, чего требует миссия, то награда гарантирована, верно? Все игры учат нас именно этому.

> МЫ ТЕПЕРЬ В КАКОЙ-ТО ДЬЯВОЛЬСКОЙ ПАРАЛЛЕЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ, ГДЕ РОУЗ И РЕЙДЕН ЖИВУТ ВМЕСТЕ И СОСТОЯТ В ЗАПУТАННЫХ ОТНОШЕНИЯХ. ЭТО СЮРРЕАЛИСТИЧЕСКИЙ КОШМАР.

Миссия пройдена. Снова Джек и Роуз. Какая именно серия этой мелодрамы нам выпадет, определяется случайно. Одна начинается с того, что Рейден «оказывается прямо на поле битвы», где «пушки и стрельба перемежают тьму» и «на сей раз особо суровые условия». С обеих сторон много раненых и умирающих. «Это ад на земле», говорит Рейден. И инстинктивно уворачивается от пули, просвистевшей в паре сантиметров! Иначе говоря, самое время выживать и сражаться. Как думаете, кто же ему сейчас позвонит? Верно, верно: Розмари,

женщина-мотивация, призванная подарить нам те же переживания, что Мэрил Снейку на Шэдоу-Мозес!

«Хочешь… Джек? А что с миссией?» – озвучивает она проламывающий четвертую стену вопрос, которым игроки задаются каждый раз, когда в этих играх чрезвычайную ситуацию прерывает длительный вызов по «Кодеку».

«Я как раз в процессе нее!» – вопит Рейден, пытаясь сохранить нужную интонацию.

«Ладно», – отвечает она. Но после некоторого «колебания» все равно продолжает: им надо поговорить. «Поговорить?» – тут же переспрашивает Рейден, отвлекаясь от вроде как напряженной битвы. Да, подтверждает Роуз, и они поговорят об этом завтра. Джек недоумевает, зачем было поднимать эту тему сегодня. Он решает не молчать и интересуется, почему бы не поговорить прямо сейчас. Да, он только что ругался, что она лезет под руку. Роуз охотно отвечает, что, кажется, она «ждет…». Повисает тяжелое молчание, еще раз подчеркивая эффект мира, вставшего на паузу. В конце концов она говорит, что, кажется, набрала вес! Джек реагирует, как и полагается парню: он, мол, даже не заметил. Она жалуется, что юбка теперь сидит как-то туго, и опасается, что у нее складки на боках. Джек предлагает ей пойти в зал потренироваться – и готов присоединиться! Она благодарна. И запоздало напоминает, что миссия на сей раз – задержать врагов и добраться до цели. Знакомый голос снова зовет Снейка и предупреждает о ловушке.

Кодзима и Фукусима знают, как бить по больному. Они демонстрируют, что самые горькие стенания по поводу MGS2 для них – лишь повод подшутить, а это в свою очередь доказывает, что линия Роуз была призвана позлить людей. Полагай они, что жалобы Роуз уместны, они постарались бы как-нибудь замять то, что люди приняли их неприязненно, а не утроили бы усилия, тыкая нам в лицо неуместностью этого сюжета.

В другой серии Джек и Роуз, гуляя по парку, встречают Вампа. Он выпрыгивает из-за дерева и мечет в них нож. Джек стреляет ему промеж глаз, но он восстает из мертвых и убегает по пруду с криками об актуальной миссии Джека. Но Роуз смущена. Она интересуется, бессмертен ли он. Вамп отвечает, что один раз он умер, так что больше умереть не может. И как же реагирует Роуз на этот официальный ответ, звучавший в самой Sons of Liberty? «Что ж, ничего не поделаешь».

Эти шуточки нокаутируют.

Лучшая серия про Джека и Роуз начинается с того, как они смотрят дома кино про монстров. Картинку сменяет белый шум, и Джек решает, что телевизор сломался. Когда он пробует его

починить, с ним заговаривают голоса. «Рейден, прием! Мы здесь». «Патриоты»! Это уже слишком – трогать священную тему, ставшую материалом многих фанатских теорий и обсуждений! «Патриоты» – чуть ли не единственный элемент игры, которого фанаты хотели увидеть побольше, и у нас сразу возникает надежда на сиквел. Роуз тут же определяет, что голос принадлежит «Ла-ли-лу-ле-ло».

С этого момента рассказчик тоже называет голос Ла-ли-лу-ле-ло. «Рейден. Ты ведь хочешь знать, кто мы?» Рейден навостряет уши и слушает внимательно. «Хе-хе-хе. Как ты уже понял, мы не совсем люди. Но знаешь что? В туалетах есть все виды разводов: засохшая моча, желтые пятна, разводы от воды… Они нуждаются в постоянной очистке. Согласен?»

«О чем вы?!» – кричит Рейден.

И тогда я услышал еще один голос – из радио, хотя оно было выключено.

«Рейден, прием. Мы здесь».

«Та-ти-ту-те-то! Джек, это Та-ти-ту-те-то!» – визжит Роуз.

Та-ти-ту-те-то говорит: «Хе-хе-хе. Вот тебе совет насчет желтых разводов. Сначала положи на пятно кусочек туалетной бумаги. Затем посыпь чистящим средством. Оставь так на несколько минут, он потом хорошенько потри… бумагой».

«Что за?!.»

Хотел бы я все это выдумать, дорогие читатели. Таинственные голоса говорят с нами из разных концов комнаты об очистке туалетов от разводов мочи. Следующий голос принадлежит «И-ро-ха-ни-хо-хе-то» (как утверждает Роуз) и звучит с автоответчика. Роуз хватает Рейдена за руку и дрожит. Весь этот идиотизм герои воспринимают максимально серьезно. Если это юмор, то шутка тут в том, что персонажам не смешно. Дальше И-ро-ха-ни-хо-хе-то и Ла-ли-лу-ле-ло советуют непременно обращать внимание на край унитаза и использовать резиновые перчатки. Та-ти-ту-те-то напоминает, что в туалете также нужно мыть пол, ведь со временем моча начинает пахнуть все хуже.

В конце концов Джек встревает с вопросом: «Какое, черт возьми, отношение все это имеет к тому, что вы такое?!»

«НИКАКОГО!» – вопит Ла-ли-лу-ле-ло. Джек огорошен, но спрашивает, в чем тогда смысл. Ответ драматично разбит на части для каждого голоса в комнате. «Хе-хе-хе… Смысл очень прост», – грозно заявляют они.

«В этот раз…»

«Твоя…»

«Миссия…»

«Состоит в том, чтобы добраться до цели незамеченным.

Удачи!»

Последняя фраза принадлежит Роуз. И снова прямо перед началом миссии мы слышим знакомый голос, убеждающий нас вырваться из ловушки Солидуса. В этот раз он дает конкретные инструкции: «Снейк! Убирайся из VR! Выключай его! Выход!»

Как ни крути, творится какая-то дичь.

• Если вы терпеть не могли Джека и Роуз в Sons of Liberty и купили Substance в надежде поиграть за Снейка и заняться чем-то важным, происходящее – противоположность вашим фантазиям почти во всех возможных смыслах.

• Если вам понравилась Sons of Liberty, но хотелось найти недостающие ответы, эта часть Snake Tales жестоко издевается над вашими надеждами.

• Если вы не можете не проходить все миссии, которые вам дают, и непременно хотите «выиграть», то обнаружите, что застряли в бесконечной ловушке никчемных VR-миссий, которые никогда не станут подтверждением вашего мастерства.

• Единственный способ прервать это – выйти из игры, поэтому нас так или иначе ожидает дискомфорт и тревога. Если открыть меню и нажать «Выход», мы можем потерять прогресс, но альтернатива – это страдать от идиотизма Рейдена и Роуз в надежде найти какое-то другое решение.

Последний пункт очень важен. В Sons of Liberty есть важный неявный мотив: единственный способ действительно остановить «Патриотов» – это *не* выполнять миссию за Рейдена. Как известно, победа над Солидусом инициирует заключительную фазу «Плана 3-С», обрекая человечество на несвободу. Если умереть, итог тот же. Попытка победить – повиноваться своей роли в симуляции – гарантирует, что победят «Патриоты», а не вы.

Если «теория VR» верна и «План 3-С» все еще представляет реальную угрозу, только без необходимости разворачиваться в физической реальности, то есть лишь один способ спасти мир: выйти из игры. Вырубить VR. Покинуть их эксперимент, чтобы они не завершили исследование. Ну а здесь намеки перестают быть туманными. Если хотите вырваться из ловушки – которая прямо так и названа, – нужно выйти из игры. Остается только восхищаться дерзостью Кодзимы, устроившего все это людям, которые купили Substance, чтобы насладиться игрой за Снейка и погонять в увлекательный экшен.

ПОБЕДА

Нажав «Выход», мы возвращаемся к Снейку, но не

к нормальной реальности. Мы все еще в VR и обнаружили еще одну сингулярность, которую надо защищать. Отакону требуется время, чтобы восстановить нанесенный реальности ущерб, и до тех пор нам придется оборонять свои позиции. У Снейка такое чувство, будто он очень долго спал.

Он находится «в огромном пространстве, где поверхность пола залита таинственным светом», а значит, нам предстоит снова сражаться с «Метал гирами RAY». Кодзима и Фукусима, как и в остальных случаях, привлекают внимание к полу текстом – в надежде, что игрокам удастся уловить важность этого замечания, ведь в обыкновенной катсцене важные детали легко не заметить.

В бою все предсказуемо. Команда Кодзимы не стала программировать противнику новое поведение, так что мы проходим все тот же бой с RAY – только теперь за Снейка. Потом мы вновь оказываемся в «зазоре между вселенными». Отакон говорит, что все уже в порядке и наша миссия выполнена. Но, конечно, это не конец. Внезапно нас вынуждают сражаться с Солидусом на Федерал-холле – и в этот раз без меча! Солидус жаждет расставить точки над i, отомстить нам за срыв его планов. Снейк не видит причин для драки, но Солидус стоит на своем и, конечно, в итоге мы заваливаем его голыми руками. Когда он срывается с крыши, Снейк пытается спасти его, ухватив за руку, но Солидус все-таки падает, и реальность Снейка тут же схлопывается. Снейк приходит в себя в штабе, рядом Отакон и фальшивая «Ольга»; они обсуждают ее скорое возвращение в собственное измерение. Эта реальность тоже растворяется прямо на глазах у Снейка, и в итоге мы оказываемся в той же компании в обычной реальности. Отакон вносит новые сомнения, сознаваясь: ему кажется, что Снейк – какой-то другой. Снейк крепко задумывается, ведь даже если этот Отакон похож на настоящего, «его» Отакон мог застрять в другом измерении. Отакон обращает все в шутку, заявив, что в своей реальности Снейк задолжал ему сто баксов. Снейк подыгрывает и высказывает предположение: если он сломает одну из анимешных фигурок Отакона, тот – в своей вселенной – не расстроится; Отакон негодует. Оба хохочут и на мгновение чувствуют родство, хоть и понимают, что мир может рухнуть в любой момент. Конечно, именно так и происходит – но перед этим они успевают пожать друг другу руки. На сей раз Снейк приходит в себя в абсолютно идентичной ситуации – они даже помнят, какие шутки шутили. Но Снейк все равно сомневается в нормальности происходящего:

Я рассказал Отакону о том, что никак не могу выбросить из

головы. Когда в финале я столкнулся с Солидусом, я не хотел с ним драться. Но дрался – и убил его. Как будто мое тело мне не подчинялось… Солидус говорил, что Koppelthorn Engine и система VR воздействует на параллельные вселенные, но что, если он ошибся? ***Что, если существует какое-то другое устройство, позволяющее наблюдать со стороны и воздействовать на параллельные вселенные?..***

Отакон смеется над этой фантазией и говорит Снейку, что тот слишком много думает. Последним поворотом сюжета становится Мэй Лин; она ничего не знает о произошедшем, а просто входит в комнату и бросает на стол ту же самую бульварную газетенку. Только вместо Гурлюгона в стиле MGS2 на обложке Генола в стиле MGS1.

А ТЕПЕРЬ – В КУПЛЕТЕ

Наградой для тех, кто осилил испытание целиком, становятся титры – во «Внешнем наблюдателе» они отличаются от титров других частей. В визуальном отношении все по-прежнему, но вместо спокойной, «интеллектуальной» музыки, к которой мы привыкли, звучит ритмичная фанковая песня. Включаются фрагменты речи командующего Скотта Дольфа, замиксованные так, чтобы встроиться в ритм. Он все повторяет, что человечество снова скатывается в гонку вооружений прошлого века, что наш долг – избавиться от теневого влияния во властных структурах, ну и так далее. Все это знакомые речи, но теперь они подобраны и нарезаны так, что звучат почти как рэп. Бит затихает, мощные слова отдаются эхом, а затем звучит вроде как припев.

«*Моя* очередь! – говорит чуть обработанный мальчишеский голос и повторяет в такт: – *Моя* очередь!»

«Нет, не твоя», – отвечает другой мальчик. Этот спор повторяется еще разок, а прямо перед тем, как возвращается Скотт Дольф со своим рэпом, первый мальчик добавляет: «Пошевеливайся, сейчас моя очередь!»

Короткая композиция заканчивается, когда Дольф напоминает солдатам, что у него есть дочь, и он хочет уберечь ее от тягот войны. В самом конце слышится плач младенца и колокольчики над детской кроваткой.

Ну и зачем это все? Зачем возиться с отдельной звуковой дорожкой для финала последней части Snake Tales, которая только что разрушила все наши надежды? В чем смысл этого забавного отрывка? В прежние времена у игроков не было особых причин копаться в песне, но те, кто уже почти дочитал эту книгу,

наверняка все поняли. Давайте отбросим гипотезу, что звуковая дорожка была записана просто так или что ее сделали без ведома Кодзимы. Из чего она состоит? Качающий бит, ремикс речи Скотта Дольфа, два маленьких мальчика спорят о том, так чья же очередь (вероятно, играть в однопользовательскую видеоигру, где приходится делиться контроллером), звенят колокольчики над колыбелью. Мы уже предполагали, что персонаж Скотта Дольфа стал чернокожим и был назван в честь ассистента Кодзимы смешанной расы, чтобы посмеяться над его мечтами стать музыкальным продюсером и рэпером, так что наложение речи этого персонажа на клубную музыку – отличный способ вписаться в расистские стереотипы. Командующий не то чтобы был каким-то особо популярным персонажем – вряд ли кто-то рассчитывал, что фанаты будут в восторге от звуков его голоса; да и речь его – едва ли самая сильная из тех, что можно было выбрать. Будь это все сделано просто ради фансервиса, можно было бы подобрать какой-нибудь вдохновенный монолог Солида Снейка или высказывания «Патриотов» о человечестве. Серьезность перечеркивает и спор двух мальчишек о том, чья очередь играть. Они звучат совсем как эгоистичные американские дети, ссорящиеся из-за ерунды. У серии Metal Gear есть поклонники по всему миру, и выбор американских голосов значим сам по себе, ведь он потребовал вложений в виде кастинга и записи актеров. Хотя Metal Gear Solid 2 и получила в Америке рейтинг «18+», совершенно очевидно, что среди ее фанатов было много подростков и даже детей; фанатов, которые были слишком юны, чтобы понять посыл игры, и хотели просто играть в нее, как в обычный экшен. Также здесь есть комментарий насчет Рейдена, оказавшегося не более чем игроком в видеоигры – по крайне мере, в «плохой концовке».

Как мы уже установили, концовки Sons of Liberty различаются отношением Рейдена к своей фальшивой реальности. В хорошей концовке «он» (в смысле игрок) выходит из симуляции и возвращается к своей обычной жизни, вынося из игры интересные смыслы. В плохой – и дальше пребывает в иллюзиях, женится на Роуз, надеется, что она родит ему «ребенка». В отличие от Снейка, он не бесплоден, но все равно не может завести ребенка в поддельной вселенной; во вселенной, которую «Внешний наблюдатель» только что мастерски порвал в клочья. Плач младенца в конце композиции может символизировать то, сколь многие игроки не смогли расстаться с иллюзией и ждали сиквела. Колокольчики над кроватью лишний раз подтверждают, что младенец символизирует добровольно взятую на себя ответственность родителя, а не только инфантильность.

У Рейдена и Роуз все-таки родился ребенок.

И так заканчивается эксперимент под названием Metal Gear Solid 2.

12
Великий парадокс

Теперь мы видим, что сюжет Sons of Liberty лучше воспринимать как симуляцию в VR, а не как события, происходящие в том же мире, что и остальные игры серии. Это было значимо для Кодзимы, потому что его в целом волновал вопрос того, когда следует сомневаться в вымысле и что важно в цифровую эпоху. Но вы и не ведаете, насколько эта интерпретация – что все было в VR – станет значима в будущем.

Наша летопись добралась лишь до того момента, когда серия Metal Gear едва расправила крылья и попала под свет софитов. После этого эксперимента серия продолжалась куда больше десяти лет. Кодзима делал новые игры, но все хвосты MGS2 сумел подбить лишь через семь долгих лет. Именно для этого выпустили Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Она доказывает, что события Sons of Liberty происходили в «реальном мире» игр серии, скрупулезнейше обосновывая ее события и вскрывая тайную подоплеку ситуаций, казавшихся невозможными. Весь наш анализ официально опровергнут, отброшен и отправлен на покой. Выясняется, что и безумие Биг Шелл, и немыслимые Вамп с Фортуной, и даже парящая голографическая платформа – логичны.

Все это выглядит как банальные попытки отретконить свой сюжет – они нынче в моде. Но в отличие от авторов большинства долгоиграющих серий, неспособных управиться с распухшим перечнем собственных героев и событий, Кодзима ведет нас к ответам крайне своеобразным путем, полным подсказок и манипуляций. Прежде лишь горстка людей верила в «теорию VR», а большинство ждали *настоящих* разгадок в виде сиквела, но когда он наконец вышел, то ожиданий не оправдал. MGS4 дает ответы – но из рук вон плохо.

Любой многомиллионной серией правят довольные фанаты – или хотя бы хорошие отзывы. Успешные франшизы получают кредит доверия; корпорации поддерживают их в дальнейших экспериментах, ну а провалившиеся приговорены к менее творческим и более предсказуемым ходам. Об этом рассуждает в своем документальном фильме Мартин Скорсезе – там, где говорит о толстосумах и о том, что, по их мнению, окупится. Художников все это сводит с ума, но так уж устроена система. Кодзиме все это было известно. Он всерьез рисковал, когда обвел вокруг пальца руководство и сделал так, что они позволили ему

предать фанатов, но риск окупился, ведь отзывы были положительными, а игра принесла прибыль. Однако возмущение фанатов так просто не проигнорируешь. Ясности по поводу игры все не было, и аудитория не искала ответы в ней самой, а бросилась в интернет, чтобы консолидироваться и потребовать сатисфакции. Фанаты хотели иметь право голоса по поводу будущего серии, чтобы в ней вдруг не вылез второй Рейден. Конечно, «теория VR» полностью решает главную проблему – всю эту путаницу с сюжетом. Она не только ответила бы на вопросы, но и – дай они себе труд в ней разобраться – помогла бы фанатам перековать свое раздражение в уважение к метанарративу Кодзимы.

Непонятно одно – почему Кодзима позволил путанице нарастать снежным комом. Если наш анализ и, соответственно, «теория VR» верны, почему он не пощадил фанатов и не признал это? Людям могла бы не понравиться такая разгадка, но это была бы *разгадка*.

Дело в том, что Кодзима пытался.

ЗАХОРОНЕННАЯ БОМБА

Наша теория может официально считаться полностью ошибочной, но один аргумент в ее пользу все-таки существует (ну, кроме умозрительных). Никто про эту тайну не знает, а она есть.

За несколько месяцев до релиза версии Substance для Xbox Кодзима отправился в пресс-тур, чтобы создать шумиху, разъяснить особенности игры и убедить фанатов потратить деньги на новое издание. В августе 2002 года он дал интервью журналу Electronic Gaming Monthly. Тот конкретный номер считался специальным коллекционным изданием, у него было целых три варианта обложки. И ни на одной из них не было кадров из Substance – это ведь «режиссерская версия» печально известной игры, которая всех разочаровала. Зато на всех трех обложках красовались слова «Metal Gear Solid 2… и скейтборд?!» и комментарий под ним: «Солид Снейк выделывает финты с доской на Xbox и PS2. Честное слово». Выпуск № 157 Electronic Gaming Monthly.

Стоит разобраться, почему сообщество фанатов Metal Gear, известное своим маниакальным вниманием к малейшим крупицам информации, не обратило внимания на этот журнал. Сначала взглянем на обложку. Заголовок кричит о режиме скейтборда. Очевидно, ни о чем более интересном в журнале речи

не шло – иначе на обложку вынесли бы это интересное. Отстойный режим скейтборда подтверждал, что Кодзима окончательно плюнул на серию, вместо того чтобы дать фанатам то, чего они действительно ждали. Никому не был нужен этот дурацкий режим, выдернутый из какой-то другой провалившейся игры Konami; все ждали доработки сюжета и более глубокого погружения в мрачный и таинственный мир шпионажа.

На страницах, посвященных Substance, нет полной стенограммы интервью с Кодзимой. Журналы обычно публикуют полные стенограммы бесед с уважаемыми людьми из индустрии – но, видимо, редакция сочла Кодзиму недостаточно интересным, чтобы выделять ему много места. В том выпуске EGM Substance – всего лишь одна из многих анонсируемых игр, а интервью Кодзимы не подается как что-то важное. В статье есть только выборочные цитаты, которые перемежаются словами Че Чжоу – человека, чьим именем подписана статья и, вероятно, бравшего то интервью. Стоит заметить, что это был молодой редактор, который делал обзоры игр для Xbox и PC – поэтому ему и поручили написать про Substance, выходившую сначала как раз на Xbox. В любимых жанрах у него стояли файтинги, гонки и RPG, а из прочей информации о нем следует, что он был хардкорным фанатом Counter Strike. И ни одного упоминания о любви конкретно к Metal Gear. Непонятно, был ли он в принципе знаком с серией. Парочка ошибок указывает на то, что мистер Чжоу не слишком беспокоился о верном изложении.

Например, без полной расшифровки нам остается только гадать, почему Чжоу утверждает (увы, не подкрепляя прямой цитатой Кодзимы), что игрок сможет «играть за Снейка в основном сюжете», когда в итоге это вовсе не так. Невозможно представить, что это сказал сам Кодзима – во время остального пресс-тура он выбирал другие выражения. Если же он правда это сказал, то в голове не укладывается, что мистер Чжоу не набросился на него с уточнениями, чтобы прояснить такое важное заявление самого создателя игры. В другом месте Чжоу описывает VR-миссию, где игрок сразится с «двумя генно-модифицированными солдатами размером с Годзиллу», – как пример того, что «изменит само представление о сути Metal Gear», снова демонстрируя полную неосведомленность о серии. Мало того, что драка с двумя огромными солдатами присутствовала в VR Missions, так в Substance ее как раз и нет. Мистер Чжоу все перепутал. Может быть, он решил отказаться от полной расшифровки интервью именно потому, что это показало бы его неосведомленность. А может, вообще не считал все это важным, ведь тогда MGS2 недолюбливали, а читателями его

статьи должны были стать в первую очередь владельцы Xbox, которым не было дела до претенциозной ахинеи Кодзимы. Так или иначе, этот анонс катастрофически небрежен. Статья плохо написана, не особенно информативна и, кажется, просто сыплет соль на фанатские раны.

«Сюжет Sons of Liberty не поменялся» – приводил он пример того, что счел в игре плохим. «Хорошим» было то, что «это MGS2: режиссерская версия», а «злым» – то, как «Солид Снейк выделывает фронтсайд на 360° с рампы на Биг Шелл». По-моему, очевидно, что, если Чжоу смутили пируэты Снейка при скейтинге, на сюжет игры ему было плевать.

Будем честны, принимать Кодзиму всерьез было тогда не так просто. Пусть режим скейтборда и не влиял на сюжет, в каком-то смысле он был капитуляцией перед нелепостью. Самим фактом своего существования он менял интонацию игры. Представьте, что в режиссерскую версию «Списка Шиндлера» вошла бы игра типа «три в ряд» с его персонажами. Такое едва ли уместно в произведении, которое люди (как минимум фанаты) считают серьезным. В этом же интервью Кодзима рассказывает, что название Substance родилось благодаря одноименному старому альбому Joy Division. И что, кто-нибудь верит в это? Вероятно, он просто хотел козырнуть своим музыкальным вкусом. В другом месте в той же статье он называет Sons of Liberty «скелетом, на который наращивали *материю*[115]» – а это подразумевает, что название Substance читается просто, в словарном значении. Его ответ про Joy Division – эталонный пример тяжеловесной, хипстерской мистификации, от которой большинство людей только закатят глаза. Наверное, интервьюер это уловил.

> ОДНА-ЕДИНСТВЕННАЯ ФРАЗА МОГЛА БЫ ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕВЕРНУТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СЕРИИ METAL GEAR, ОБРАТИ НА НЕЕ ВНИМАНИЕ ХОТЬ КТО-НИБУДЬ.

И все-таки этот плохонький анонс содержит настоящую ядерную бомбу – пусть она и попала туда случайно. Одна-единственная фраза могла бы полностью перевернуть представление о серии Metal Gear, обрати на нее внимание хоть кто-нибудь. Однако никто не обратил – и хотя я приложил все усилия, чтобы объяснить, почему такую принципиальную деталь упустил и журнал, который ее опубликовал, и сообщество фанатов Metal Gear, все равно совершенно невероятно, что она до сих пор не была обнаружена. Ведь вообще-то безумные поклонники серии, похожие на религиозных фанатиков, сохраняют и добавляют в сетевые архивы практически каждое

интервью Кодзимы. Каждое интервью изучено ими вдоль и поперек – чтобы собрать головоломку или просто проникнуть в мысли кумира. Факты про MGS2 люди искали особенно яростно, так что интервью из EGM – наверное, единственный пример массовой слепоты в истории Metal Gear. И в какой же неподходящий момент она всех одолела!

Неизвестно, что конкретно спрашивал мистер Чжоу, но понятно, что вопрос крутился вокруг того, почему же Кодзима не включил VR-миссии в оригинальную MGS2. Как буквальный ответ на такой вопрос слова Кодзимы не слишком содержательны, зато в них уйма смысла, если воспринимать их как сообщение для фанатов. Привожу фрагмент текста в точности так, как его напечатали в журнале:

По словам Кодзимы, он не мог включить VR-миссии в игру до выхода Substance, потому что ***«вся история про Рейдена на Биг Шелл была VR-миссией»***.

– Хидео Кодзима, август 2002, Electronic Gaming Monthly.

Здесь, дорогие читатели, и родился Код Кодзимы. Это признание – Великий Парадокс, переворачивающий Metal Gear Solid 4 вверх тормашками и доказывающий: все, что было после MGS2, построено на непонимании. Это откровение – фундамент, на котором Кодзима будет дальше строить свой тайный нарратив, и трамплин, с которого начнется его спираль саморазрушения.

За те четырнадцать лет, что прошли с момента ее публикации, эта цитата так и не была отрефлексирована. Боюсь, Кодзима никогда больше не повторял этих слов. Его немыслимая исповедь ускользнула от миллионов людей, так и не стала частью сетевой мифологии серии. Остается только изумляться тому, что редакторы Electronic Gaming Monthly не сочли этот фрагмент интервью достаточно важным, чтобы хоть как-то его выделить и привлечь к нему внимание. Фанаты могут лишь хватать ртом воздух, наблюдая, как в следующей же фразе автор статьи переходит к тому, сколько VR-миссий нам следует ожидать в Substance, – будто в предыдущих словах Кодзимы нет ничего особенного. Никакой реакции, ничего. Подзаголовок этой части анонса – всего-навсего «VR-миссии», что еще раз подтверждает: в журнале даже не поняли, что Кодзима пытался им сказать.

Этот момент знаменует конец эпохи для Хидео Кодзимы. После всех чаяний, всех страданий, которые он претерпел, творя серию Metal Gear; после отчаянной попытки уничтожить ее во имя свободы творчества – он был готов дать нам ключ. Ключ, который прекратил бы споры и примирил фанатов с его непопулярными решениями. Они отчаянно ждали ответов, и Кодзима готов был наконец их дать. Отреагируй интервьюер, уточни он, что

конкретно имеется в виду, – быть может, мы получили бы прямое подтверждение, что игра задумана постмодернистской, а метакомментарий запрятан прямо в сюжете. Но один из крупнейших журналов об играх остался равнодушен – и даже не обратил внимания на его смелый замах.

БОРЕЦ ЗА СВОБОДУ

Шестнадцать лет Хидео Кодзима работал на Konami как художник-бунтарь, бросая вызов традициям, рискуя и выигрывая. Он создавал собственный бренд, ссылаясь в одной своей игре на другие, связывая вместе свои миры. Он был по-своему гениален; работал на консолях, которых не было ни у кого в Америке, в эпоху, когда качественные игры нужны были единицам. Его приверженность качеству и выделила «бренд Кодзимы» из прочих. Он раздвинул границы возможного, поскольку серьезно относился к собственным задумкам и с каждым релизом завоевывал все большее уважение игроков. Он стремился погрузить их в мир высоких технологий, социальной проблематики и отсылок к популярной культуре, но в то же время чтил отца и детские мечты, так что в его играх есть душевность. Он двигался вперед, даже когда никто его не понимал, и так толкал вперед всю игровую индустрию. Людям из более традиционных и состоявшихся сфер развлечения, чем игры, его работы могут показаться наивными, неоригинальными и плохо написанными, но на самом деле его достижения очень и очень значимы. Те же, кто предпочитает его эксцентричному стилю более традиционные игры, могут смеяться над его наградами, но даже они не станут отрицать, что подобные визионеры нужны индустрии. Оглядываясь на путь, который он прошел с 1987 по 2003 год, мы не можем не признать, что он был тверд, решителен и несгибаем.

Кодзима заработал необычайное уважение в крайне строгой компании, в процессе получив доступ к передовым технологиям. Что очень заманчиво для любого серьезного мыслителя – но использование новых технологий тянуло за собой растущий бюджет и корпоративное давление. Ему пришлось освоить роль продюсера, выучить язык инвесторов и залов для совещаний, где балом правят прибыть и возвращение вложений. Metal Gear Solid стала результатом этого пути. Будучи продюсером, он мог экспериментировать со всем – от маркетинга до руководства к игре. Игра должна была стать лучшей на PlayStation, доказать лидерство Konami, но склонность Кодзимы к микроменеджменту,

его чрезмерный контроль затормозил разработку. В итоге он создал новаторский шедевр – но припозднился и не обошел конкурентов. Он отставал.

Работая над режиссерской версией и обдумывая сиквел, он столкнулся с результатом работы Джереми Блаустейна. Когда он заметил расхождения между своим японским текстом и американской локализацией, на него нахлынули дурные воспоминания о прежних международных версиях его игр, испорченных неизвестно кем. Его одержимость деталями не выдержала столкновения с таким же одержимым творцом, который осмелился «перефразировать» его историю и персонажей, адаптируя их для международной аудитории. Несмотря на то что адаптация сделала Metal Gear Solid хитом за пределами Японии, Кодзима счел, что над его шедевром надругались. Блаустейн улучшил диалоги и так выгладил текст до такой степени, что Metal Gear Solid навсегда останется эталоном локализации, но Кодзима видел вместо этого предательство. Теперь он не мог сравнивать себя с великими Скорсезе или Кубриком – ведь те контролировали *каждую* мелочь. Он не хотел кончить как Джордж Лукас. Добейся Блаустейн своего, он пошел бы еще дальше и сменил неуклюжие имена «Револьвер Оцелот» и «Вулкан Рейвен», но ему не позволили. Кодзима скорее предпочтет смириться с гипотетическими насмешками (а то и упиваться ими), чем поделиться с кем-то властью над своим творением.

Кодзима прекрасно знал о борьбе за внимание следующего поколения консолей и потому торопился с сиквелом. Integral могла подорвать его благие намерения, но все же его амбиции выстояли; просто они обернулись своей темной стороной. Особенно унизительно было то, что он сделал концепт-арт «Метал гира RAY» наградой для игроков, которые полностью пройдут VR Missions в американском издании. Выходило, что свихнувшиеся на геймплее психи из Америки, которым плевать на сюжет и которые знакомы только с версией Блаустейна, первыми получили информацию об MGS2. Этим фансервисом он сам загнал себя в ловушку. Злая ирония этой ситуации вдохновила его создать бессердечный метанарратив. Он решил сыграть на готовности невежественного американца верить всему, что ему показывают; на пустом тщеславии боевых подвигов в виртуальной реальности; и на долге, который принуждает играть свою роль независимо от того, нравится ли она вам. Все это обросло глубокими психологическими связями, пока Кодзима размышлял о превратностях собственной судьбы.

А кроме того, он не хотел, чтобы серия обрела

самостоятельную жизнь. Каждая его игра должна была оставаться его собственным детищем, рожденным из тех страстей и настроений, что обуревали его, пока он ее делал. Планируя предательство, он решил сделать козлом отпущения надоедливые вмешательства совета директоров и коллективный стиль разработки. Только тогда все признают его единоличное авторство. Сети макиавеллиевской западни раскидывались, пока он вынашивал месть.

Притворяясь угодливым, он продемонстрировал, куда заводят компромиссы. Ответами на все сомнения стали поп-культурные отсылки, а официальный документальный фильм спрятал концы в воду. Интервью с доверчивыми иностранными журналистами нарисовали фальшивый образ блестящего творца, чей единственный грех – чрезмерная чуткость к чужим запросам. На самом деле Sons of Liberty не была бессмысленной, но свои тайны она откроет лишь тем, кто действительно ищет. Истинные поклонники смогут прочитать между строк настоящее повествование, отбросить шпионский триллер в пользу куда более личной истории. Оно плюнет в лицо бездумному эскаписту, целиком прошедшему все VR-миссии, и вознаградит бунтаря, который решит поискать скрытые смыслы. Sons of Liberty стала многомиллионным фиаско и при этом как-то умудрилась заработать всеобщее одобрение критиков, хотя фанаты были возмущены. Она вошла в историю тем, сколько споров вызвала.

На этом Кодзима собирался бросить серию и заняться другими проектами, не обремененными багажом его четырнадцатилетнего на тот момент детища. Оно исчерпало себя и грозило обратиться тюрьмой для собственного создателя, как уже случалось со многими японскими франшизами. Тема передачи эстафеты следующему поколению в MGS2 – это искреннее высказывание об обществе и личной ответственности, выдающее надежду на то, что и Кодзиме найдется замена. А еще это был отличный способ сбежать с корабля, который он сам только что потопил. Очередным гвоздем в крышку гроба стала Substance – еще более дерзкая попытка показать проблемы фансервиса. Теперь вопрос стоял так: найдется ли кто-то, кто взвалит на себя ответственность и приберет тот бардак, что оставил Кодзима? А если не найдется, он потребует возможности царить, чтобы разобраться с бардаком по-своему. Хвалебные оды на его странные эксперименты и стоны разочарования ими же схлестнутся в общественной дискуссии, навсегда вписав Кодзиму в историю как безумного двойственного гения.

Он заплатил за свой эксперимент временем, силами и репутацией – и надеялся, что это того стоит. Он был

восходящей звездой и уже мог потягаться с самыми знаменитыми гейм-дизайнерами в мире, но мечтал о *свободе*. Эта тема звучит во всех его играх – но сумел ли он добиться свободы сам? Его руки почему-то постоянно были связаны, он все время вынужден был добиваться чьего-то уважения. Но теперь, когда он получил от Konami собственную студию, он сможет наконец-то вырваться за пределы фансервиса и штампованной корпоративной логики. В конце концов, он это заслужил.

Код Кодзимы станет его единственной надеждой сохранить разум в этом дивном новом мире обмана.

* * *

КОГДА ВЫ ДАРИТЕ КНИГУ,
ВЫ ДАРИТЕ ЦЕЛЫЙ МИР

ХОТИТЕ ЗНАТЬ БОЛЬШЕ?

Заходите на сайт:
https://eksmo.ru/b2b/

Звоните по телефону:
+7 495 411-68-59, доб. 2261

notes

Сноски

1

Отсылка к знаменитому комедийному фильму братьев Маркс «Утиный суп» (1933). – *Прим. ред.*

2

Универсальная система понятий, знаков, символов, метафор и т. д., направленная на создание единого описания. – *Прим. ред.*

3

Точные числа установить затруднительно, но, по данным компании Newzoo, в 2016 году общая прибыль от видеоигр по всему миру составила 99,6 млн долларов, в то время как общий бокс-офис всех фильмов составляет лишь треть этой суммы, 38,3 млн, по данным компании Statista. Newzoo: https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/Statista: https://www.statista.com/statistics/259987/global-box-office-revenue/

4

Twitch – популярный сайт для онлайн-стриминга, где люди могут демонстрировать аудитории, как они во что-то играют, параллельно общаясь в чате. В 2014 году Amazon купила его за 970 млн долларов. Только в 2015 году посетители этого сайта посмотрели 241 441 823 059 игровых минут (459 366 лет).

5

За два года прибыль игровых компаний упала на 97 %, лишив многих сотрудников работы, а многие проекты – инвестиций.

6

Хидео Кодзима прибегал к помощи других сценаристов, ведь в играх серии очень много диалогов, в том числе и опциональных, но все же именно он – главный сценарист серии, принимавший все сюжетные и содержательные решения. В серии есть несколько спин-оффов, сценаристом и гейм-директором которых был не Кодзима, но эти игры не считаются частью основной франшизы.

7

Почти вся информация о биографии Кодзимы в этом разделе приведена по книге Metal Gear Solid Naked (2004). «Портрет Хидео Кодзимы».

8

https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/23/hideo-kojima-interview-part-1

9

Журнал EDGE, апрель 2004. Копия – на http://www.metalgearsolid.net/features/hideo-kojima-versus-the-big-robots.

Самым ярким примером стала ситуация, когда Atari заплатили боле 200 млн долларов (большие деньги по меркам 1982 года) за права на игровую версию фильма «Инопланетянин» (E. T.). Игра провалилась и опозорила компанию – слишком уж сильно по качеству она отличалась от популярнейшего фильма. В тот период, полагая перспективы весьма мрачными, индустрию покинули и Magnavox, и Imagic, и другие компании. Разработчики разорялись, магазины массово снижали цены на игры, и в итоге это привело к тому, что инвесторы разочаровались в индустрии.

11

А точнее – planner’s assistant. Это человек, который ставит сотрудникам задачи и следит за их выполнением, но не несет за проект полной ответственности, как продюсер. – *Прим. ред.*

12

В финансовом отчете за 2016 год (стр. 13) Konami упоминают, что к тому моменту суммарные продажи игр из серии Metal Gear составили 49,2 млн копий. Средняя цена игры – 40 долларов. Эти числа не учитывают прибыль от сопутствующих товаров вроде артбуков, одежды и фигурок.

13

Стелс-экшен (stealth action) – игра, сочетающая активные боевые ситуции (action) с необходимостью прятаться от врагов (stealth). – *Прим. ред.*

14

«Хидео Кодзима: уникум в игровой индустрии». The Guardian, 24 мая 2012. https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/24/hideo-kojima-interview-part-2

15

Позывной «Снейк» Кодзима позаимствовал из фильма «Побег из Нью-Йорка» (1981). В первой игре у этого героя еще не было своего характера, но цитата из культового фильма уже намекала игроку, что серия будет развиваться в сторону кинематографичности.

16

В Metal Gear 2 его переименовали в «доктора Петровича Маднара», а в дальнейших играх и переиздании оригинальной Metal Gear – в доктора Драго Петровича Маднара. К этому переизданию мы еще вернемся в главе 5.

17

В переизданиях – Дерти Дак (Dirty Duck – «Грязная утка»).

MSX2 часто так сокращали.

19

«Гандам» – японский аниме-сериал про управляемых людьми боевых роботов. Военная драма. Для своего времени сериал стал знаковым, поскольку он показывает войну нравственно двусмысленной и погружается в мысли и переживания солдат.

20

В переизданиях – Блади Брэд. Вероятно, их переименовали, чтобы скрыть отсылку к Арнольду Шварценеггеру.

21

Этот элемент добавили только в переиздании игры. – *Прим. ред.*

22

«Масахиро Уэно, программист Famicom-версии Metal Gear». Hardcore Gaming 101, март 2012. Интервью Джона Щепаняка: http://www.hardcoregaming101.net/metalgear/masahiroueno.htm

23

Nintendo Power, июнь 2011. Копия: http://www.gamesetwatch.com/2011/06/kojima_loves_to_joke_around_but_deadly_serious_about_disdain_for_nes_metal_

24

Хотите верьте, хотите нет, но в японской версии игры аббревиатура расшифровывалась как Judgment Uninfected Naked Kind & Execution Ranger. Этот набор слов не очень просто перевести, но он означает что-то вроде «рейнджер, призванный судить тех, кто не заражен и обнажен, с правом казнить». – *Прим. ред.*

25

Устойчивое выражение, которым в английском языке называют талантливые произведения, которым не хватило доработки и неких обычно технических деталей, чтоб стать действительно блестящими. – *Прим. ред.*

26

Сокращение от Microsoft Disk Operating System. Примитивная текстовая система для управления файлами и запуска приложений, в которой не было графического интерфейса или возможности использовать мышь. Вышла в 1981 году.

В американской версии – Рандом (random – случайный).

28

Super deformed («сильно деформированный») – стиль японской графики, в котором персонажи напоминают гипертрофированных детей: у них большие головы и глаза, крохотные тела, и в целом они призваны вызывать умиление. В России такой стиль иногда называют «чибиками» (от японского chibi – «маленький»). – *Прим. ред.*

29

За пределами Японии известной как TurboGrafx 16.

Технически – в 1996, а не в 1993. В 1993 Сега попыталась сделать редизайн и выпустить еще одну версию консоли, и только в 1994-м начала запрещать внутренним студиям проекты на Sega CD. Источник – https://segaretro.org/History_of_the_Sega_Mega-CD. – *Прим. ред.*

31

Кент С. Хидео Кодзима: киноман и игровой гуру. Gamers Today, 1999.

32

Популярный американский ситком, выход которого закончился в 1967 году. Почему они решили, что дети в девяностые найдут эту отсылку остроумной, неведомо.

33

Диздок (design document) – документ (обычно текстовый), описывающий концепции игры, ее устройство и так далее. Что-то вроде схемы, по которой будет вестись разработка. – *Прим. ред.*

34

Английский перевод цитируется по официальному англоязычному релизу, прилагавшемуся к вышедшей в 2005 году Metal Gear Solid 3: Subsistence. Отличия этой версии от более ранних фанатских переводов незначительны. Русский вариант – от переводчика этой книги. – *Прим. ред.*

35

Забавно, что и в оригинальной версии игры, и в пересказе ее сюжета в Metal Gear Solid имя Холли записано как «Хорри», потому что японский язык не различает звуки «л» и «р».

36

Конечно, NASA, изобретающее суперсолдат, звучит безумно, но этот персонаж, скорее всего, был вдохновлен серией книг «Черный спецназ» Тимоти Зана. Серия рассказывает об особой оперативной группе, обученной приемам ниндзя и усиленной при помощи медицинских вмешательств, чтобы воевать с инопланетянами. Записанное катаканой оригинальное имя Черного Ниндзи можно прочитать как Black Color («черный цвет»), и именно этот вариант стал общепринятым, но если вспомнить, как Кодзима любит отсылки, чтение Blackcollar (оригинальное название дилогии Зана) тоже более чем вообразимо. В официальном переводе на английский этого персонажа переименовали в собственно Черного Ниндзю, Black Ninja, – возможно, чтобы положить конец путанице и избежать претензий по поводу авторских прав.

37

Цифры и буквы расположены на сетке. Первая серия ударов указывает на строку, вторая – на колонку. Так постепенно складывается послание.

В дальнейших играх и переизданиях его имя закрепилось как «доктор Драго Петрович Маднар».

39

Реткон (retrospective continuity) – ситуация, когда автор задним числом меняет информацию о мире или сюжете серии, которая уже однозначно звучала раньше. Иногда как-то объясняется в произведении (например, Оби-Ван признает, что соврал Люку о судьбе его отца в четвертом эпизоде «Звездных войн»), а иногда – нет, как в описанной ситуации. – *Прим. ред.*

В переизданиях – Йохан Якобсен.

41

Сокращение от чешского státní bezpečnost – «госбезопасность». Это политическая тайная полиция в Чехословакии, занимающаяся разведкой и контрразведкой. Ее миссия – бороться с антигосударственной деятельностью и влиянием Запада.

В переизданиях – Густава Хеффнер.

В последующих переизданиях игры эту шутку убрали, надев противнику на бедра полотенце.

44

Стратегическая оборонная инициатива – гипотетический метод обороны от ядерного удара, который Рейган хотел создать в 1980-х.

45

Ядерное оружие направленного действия – гипотетическое лазерное оружие, использующее ядерную энергию.

Неясно, что именно здесь имеется в виду. Это может быть что угодно – от химического оружия, поражающего мозг, до некого устройства, им управляющего. Лично мне нравится думать, что речь идет о бомбах, которые в прямом смысле закладывают в мозги.

В переизданиях – «Каслер», а в Metal Gear Solid 4 Database – «Кесслер».

РЕНАМО (Resistência Nacional Moçambicana) – мозамбикское национальное сопротивление.

VRAM (Video Random Access Memory) – видеопамять. – *Прим. ред.*

50

Кейджи Ишимару и Кейта Некоянаги, «Портрет Хидео Кодзимы». METAL GEAR SOLID Naked, опубликовано Konami в марте 2004.

51

https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/24/hideo-kojima-interview-part-2

52

«Операция» (Operation) – игра от компании Hasbro, где нужно удалять пластиковые «органы» из стилизованной модели человека, доставая их так, чтобы не задеть щипчиками его «тело». – *Прим. ред.*

53

Интервью с Джеоффом Китли в Университете Южной Калифорнии, 3 октября 2011.

54

На гибель эту консоль обрекли безумная цена – 699 долларов (и это в начале девяностых!) – и то, что рынок консолей и так был перенасыщен.

1994 в Японии и Европе.

1994 в Японии.

1994 в Европе.

1994 в Америке и Европе.

59

В Америке вышла под названием Final Fantasy III.

1995 в Европе.

Игра слов: generation значит «поколение», а D-generation звучит похоже на degeneration – «дегенерация». – *Прим. ред.*

Рецензия Роджера Эберта: http://www.rogerebert.com/reviews/escape-from-la-1996

63

Слово solid значит «твердый», «цельный», «обстоятельный», в физике – «твердое тело» (противопоставленное жидкости или газу), а в геометрии – «трехмерный». – *Прим. ред.*

Система социальных классов, сводящаяся к мысли, что человек есть то, чем он родился. Эта система с большим трудом допускает представление, что человек, у которого с рождения ничего не было, может добиться большого успеха.

https://en.wikipedia.org/wiki/Otaku, цитата по http://escholarship.org/uc/item/5zb9r8cr

66

Цитата – из Metal Gear Solid: Official Mission Handbook, Millennium Publications, Inc., 1998 (стр. 142).

67

Управление перспективных исследовательских проектов Министерства обороны США – организация, которая занимается финансированием и разработкой экспериментального оружия и боевых систем.

PAL – Permissive Action Link, «ключ для разрешения в ручном режиме». – *Прим. ред.*

69

Глубокая Глотка (Deep Throat) – псевдоним осведомителя, передававшего прессе компрометирующую информацию на Ричарда Никсона и его помощников во время Уотергейтского политического скандала в США. Нарочито возмутительный псевдоним отсылает к порнофильму. – *Прим. ред.*

70

Специализированные микроскопические роботы, которые впрыскиваются в кровь человека и улучшают работу его организма. Присутствовали в уколе, который Снейк получил во время брифинга.

71

Диегетический звук – это такой, который существует и внутри художественной реальности, то есть эту музыку могут услышать персонажи.

Тогда существовали особые контроллеры, на которых можно было просто зажать кнопку – а контроллер расценивал бы это как частое ее нажатие. Система была придумана именно затем, чтобы облегчить жизнь игроку в сценах, где, как тут, нужно очень быстро давить на кнопку.

Игра слов: snake значит «змей». – *Прим. ред.*

«Вульф» (wolf) значит «волк». Изначально курды назывались «куртами»; «т» со временем превратилась в «д». По-турецки kurt значит «волк».

Устойчивое выражение в английском языке. – *Прим. ред.*

По мнению автора книги, Кодзима использует это слово как уважительное обращение, расшифровывая его «умелый представитель воинственного пастушеского народа». – *Прим. ред.*

77

Если на заснеженном поле, где закончилась жизнь Снайпер Вульф, Снейк нашел застрявший в дереве парашют, то они с Кэмпбеллом могли уже обсудить логистику спасения Ликвида. Они сошлись на том, что тот не мог катапультироваться из вертолета – по словам Снейка, лопасти винта «настрогали бы его быстрее, чем лук в рекламе телемагазина». Спасение Ликвида не объясняется, и персонажи остаются в недоумении. Но в реальном мире существовал настоящий русский вертолет, способный отбрасывать лопасти винта при катапультировании пилота. Аналогичная технология использовалась в вымышленном вертолете из вдохновившего многие решения Кодзимы фильма «Золотой глаз» (1995). Впрочем, реальные Ми-24 так делать не умели, так что, возможно, Кодзима как раз хотел продемонстрировать нам, насколько разбирается в логистике катапультирования.

78

Ныне Зимбабве.

79

«Ужасные дети» – роман французского писателя Жана Кокто, опубликованный в 1929 году. – *Прим. ред.*

Поле вокруг камеры, в котором видны объекты. Объекты за пределами этого поля еще не загружены и не отображаются.

81

Metal Gear Solid: Official Mission Handbook, Millennium Publications Inc., 1998 год. Все цитаты, приведенные в этой главке, взяты из данной книги.

82

По мнению Кодзимы, это «сленговое название тюрьмы на русском». – *Прим. ред.*

83

На каком-то этапе Снейк наряжается в черный смокинг – отсылка к Джеймсу Бонду, а экзоскелет Грея Фокса меняет цвет, становясь кроваво-красным.

Способ манипуляции, при котором человека специально изводят аккуратными шпильками и травлей, надеясь вывести из себя, чтобы он психанул на весь форум и в итоге оказался там забанен, потеряв привилегии и власть (если это был модератор), или просто подвергся остракизму – ведь в глазах случайных читателей это жертва повела себя неадекватно в ответ на слегка неприятный комментарий.

85

«Канон», «каноничный», «каноничность» – термины, описывающие явления и события, относящиеся к официальному сюжету произведения, то есть его канону. Канон включает в себя все официально подтвержденные аспекты сюжета.

86

«Нуб» (noob) – искаженное английское newb или newbie, то есть «новичок».

87

«Последние часы Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty», GameSpot. 22 ноября 2001, Джефф Кили.

88

Обзор Metal Gear Solid Integral, GameSpot, 1999 год, Джеймс Мильке. Доступен по ссылке: https://www.gamespot.com/reviews/metal-gear-solid-integral-import-review/1900-2548384/

89

Попробуем примерно передать в переводе тональность этого диалога для носителей английского языка:

Барри: Нашла что-нибудь, Джилл?

Джилл: Ничего. Что здесь происходит? Я *вообще* ничего не могу *понять*.

Барри: Я тоже не знаю…

Джилл: Теперь пришла очередь *Вескера* пропасть! Я *не* понимаю, что происходит!

Барри: Ну… тут ничего не поделаешь. Давай искать его раздельно. Я снова осмотрю обеденный зал.

Джилл: Ладно. Я попробую дверь – на другой стороне!

Барри: Это поместье *огромное*. Если потеряемся, нам может быть плохо. Мы должны начать с первой двери, окей? И… Джилл! *Вот* отмычка. Может быть, именно тебе, «мастеру вскрытия замков», стоит ее взять.

В общем, он звучит неестественно. – *Прим. ред.*

90

Из-за астрономического количества опциональных бесед в «Кодеке» большинство текстов в игре – небольшие фрагменты.

91

Откровение Иоанна Богослова.

92

Фандом (fandom) – сообщество поклонников чего-либо и – шире – субкультура людей, склонных уделять много внимания своим художественным увлечениям (фильмам, книгам, музыкантам и т. д.). Поклонники из фандома обычно создают множество собственных работ по мотивам любимых произведений. На Западе это обычно некоммерческий процесс. – *Прим. ред.*

93

Фансервис (fan service) – художественные элементы, призванные сыграть на инстинктах аудитории и привлечь ее внимание; часто так называют эротические намеки и ракурсы, которые не являются необходимыми для сюжета, а лишь распаляют аудиторию. В широком смысле фансервисом называют любые элементы, призванные цеплять внимание, например очень подробное изображение оружия или культурные отсылки. – *Прим. ред.*

Эксплотейшен (exploitation) – жанр искусства (изначально кино), апеллирующий к примитивнейшим инстинктам человека и вызывающий реакцию наиболее беспроигрышными методами, например показывающий откровенные сцены насилия и пыток. – *Прим. ред.*

95

Electronic Entertainment Expo – ежегодная выставка индустрии компьютерных игр, проводимая Entertainment Software Association. – *Прим. ред.*

«Последние часы Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty», GameSpot. Статья вышла 22 ноября 2001, автор – Джефф Кейли. Доступна здесь: https://www.gamespot.com/articles/the-final-hours-of-metal-ear-solid-2-sons-of-liberty/1100-6376810/

По нашим данным, в игре террористы требуют 30 миллиардов долларов – *Прим. ред.*

Научно-исследовательский институт в США, которому принадлежит комплекс музеев. – *Прим. ред.*

99

Традиционные японские носки, на которых большой палец отделен от остальных. В популярной культуре ниндзя часто носят их без какой-либо другой обуви. – *Прим. ред.*

На каждой из таких конструкций построена отдельная комната, так что в дальнейшем мы будем называть такие конструкции строениями A, B, C и т. п. – *Прим. ред.*

101

Как мы помним, Снейк Плисскен был изначальным источником вдохновения для позывного Солида Снейка. На сей раз Кодзима делает совсем уж прямую отсылку к герою «Побега из Нью-орка», меняя лишь одну букву – и ту, быть может, лишь затем, чтобы избежать проблем по поводу авторских прав.

102

Игра слов: fiction означает одновременно и «вымысел», и «художественная литература» (часть термина «фанфикшен»). – *Прим. ред.*

103

«Сумеречная зона» (The Twilight Zone) – популярный американский научно-фантастический сериал 1959–1964 годов, переживший несколько перерождений. – *Прим. ред.*

104

В стандартных надписях перепутаны буквы. Mission Failed («Миссия провалена») превращается в Fission Mailed, а кнопки Exit («Выйти») и Continue («Дальше») – в Emit и Continent. – *Прим. ред.*

105

Речь о войне в Либерии, а не об американской Гражданской войне.

106

Вероятно, Кодзима подразумевал, что изначальный логотип MGS III (где число передано жирными красными линиями) должен напоминать флаг исторических Сынов свободы: пять вертикальных красных полос с четырьмя белыми просветами.

107

На это и намекала Роуз вопросом про фэнтези. В английском «фэнтези» и «фантазия» – одно слово (fantasy). – *Прим. ред.*

108

You have to beLIEve me! – «Верь мне!», где заглавными буквами выделено слово lie – «ложь». – *Прим. ред.*

109

Стр. 142 «Официального руководства пользователя».

Их можно найти в «Большом плане игры», который стал достоянием общественности благодаря The Document of Metal Gear Solid 2.

111

Остров Эллис (англ. Ellis Island) был самым крупным пунктом приема иммигрантов в США, действовавшим с 1 января 1892 года по 12 ноября 1954-го. На соседнем острове Либерти стоит статуя Свободы. Статуя Свободы сооружена как подарок США от Франции – то есть в шутку может считаться иммигранткой. – *Прим. ред.*

112

Игра слов: Ego Trip может означать что-то типа «путешествие к своему эго», но в разговорном английском также значит «припадок самовлюбленности». Именно это – возможность почувствовать себя крутым – герой и заказывал. – *Прим. ред.*

113

Substance – «содержание», «суть», но также и «вещество» (в том числе в значении «наркотик»). – *Прим. ред.*

Electronic Gaming Monthly, выпуск 157, стр. 31. Ziff Davis Media.

115

Тоже обозначенную на английском словом substance. – *Прим. ред.*